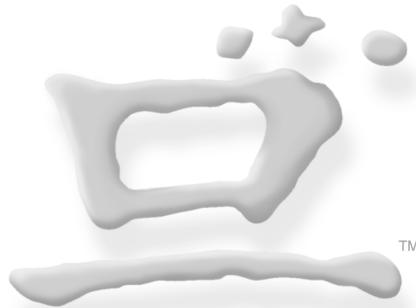




SOFTIMAGE® | DS

Merkmale und Funktionen

Version 2.1



Die Autoren des *SOFTIMAGE|DS-Handbuchs Merkmale und Funktionen* waren Patrick Bayne, James Duff, Frances McGill, Marianne Rodrigues, Monica Stein und Liven Tam. Die Redaktion lag in den Händen von Liven Tam. Für die Formatierung, das Layout und die Illustrationen waren Luc Langevin und Thomas Krul verantwortlich.

© Copyright 1998 Avid Technology, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

SOFTIMAGE®, Avid®, Media Composer® und OMF® sind eingetragene Marken und das SOFTIMAGE®|DS-Logo ist eine Marke von Avid Technology, Inc. bzw. ihrer Tochterunternehmen oder Untergliederungen. Microsoft®, Windows® und Windows NT® sind eingetragene Marken der Microsoft Corp. Photoshop® ist eine eingetragene Marke von Adobe Systems Incorporated. QuickTime® und Macintosh® sind eingetragene Marken von Apple Computer, Inc.

Alle anderen hierin erwähnten Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer.

Dieses Dokument unterliegt dem Urheberrecht. Der Inhalt dieses Dokuments, gleich ob vollständig oder teilweise, darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch Avid Technology, Inc. auf keine Art und Weise kopiert oder vervielfältigt werden.

Dieses Dokument wird als Handbuch für SOFTIMAGE®|DS-Produkte bereitgestellt. Bei der Aufbereitung der hierin enthaltenen Informationen wurde ein großes Maß an Sorgfalt verwendet. Das Dokument kann jedoch Auslassungen, technische Ungenauigkeiten oder typographische Fehler enthalten. Avid Technology, Inc. übernimmt keinerlei Verantwortung für Kunden entstehende Verluste aufgrund der Verwendung dieses Dokuments. Die Produktspezifikationen können ohne vorherige Benachrichtigung geändert werden.

Version 2.1

Inhalt

	Vorwort	9
	Informationen zu diesem Handbuch	10
	Konventionen und Symbole	11
	Konventionen für Tastatur, Maus und Stift	12
	Anpassen des Stiftes oder der Maus	13
Kapitel 1	Einführung	15
	Echtzeit-Performance in SOFTIMAGE DS	16
	Echtzeit-Effekte	16
	Beschleunigte Performance	17
	Neue und geänderte Funktionen und Merkmale in Version 2.1.	18
	Arbeiten mit Projekten	18
	Aufnehmen und Ausgeben von Material	18
	Conforming	20
	Bearbeiten	21
	Erstellen von Composites	23
	Zeichnen und Betiteln	25
	Ton	28
	Zuweisen von Effekten	30
	Processing	32
	Hardware	32
	Tastaturkürzel	33
Kapitel 2	Arbeiten mit Projekten und Sequenzen	39
	Neues in dieser Version	41
	Änderungen in der Dokumentation	41
	Verwenden des Media Managers	42
	Sortieren von Medien	43
	Suchen nach Medien	45
	Verifizieren von Medien	45
	Verschieben von Medien	46
	Löschen von Medien	47
	Verwenden des Project Managers	48
	Archivieren von Projekten	49
	Verschieben von Projekten auf eine andere Arbeitsstation	51
	Wiederherstellen von Projekten	52
	Löschen von Projekten	54
	Suchen von Clips im Browser	55
	Verwenden des Bearbeitungsmodus „16x9 Anamorphic“	56



Kapitel 3	Aufnehmen und Ausgeben von Material	57
	Neues in dieser Version	59
	Änderungen in dieser Version	60
	Verwenden des Storage Utility	61
	Hinzufügen von Speicherbereichen	62
	Ändern von Speicherbereichen	63
	Löschen von Speicherbereichen	63
	Zeitverzögerte Neuaufnahme (Option „Time Delay“)	65
	Importieren und Exportieren von QuickTime-Dateien	66
	Importieren von QuickTime-Dateien	66
	Exportieren von QuickTime-Dateien	67
Kapitel 4	Conforming	69
	Neues in dieser Version	71
	Änderungen in dieser Version	72
	Festlegen der EDL-Eigenschaften	73
	Minimieren der Bearbeitungsschritte während des Conforming ..	74
	OMF-Unterstützung	76
	ALE-Importansicht	77
	Die Werkzeuge in der ALE-Importansicht	77
	Importieren von ALE-Dateien	78
	Abrufen von Informationen zu globalen Dateieigenschaften ..	78
	Loggen von Clips aus einer ALE-Datei	79
Kapitel 5	Bearbeiten	81
	Neues in dieser Version	83
	Änderungen in dieser Version	84
	Änderungen in der Dokumentation	85
	Verwenden von „Match Frame“	86
	Verwenden von „Match Frame“ für Master-Clips oder Subclips. .	86
	Verwenden von „Match Frame“	
	für Subclips mit Hilfe des Viewers	87
	Anfertigen von Snapshots	89
	Auswählen mehrerer Clips im Browser	89
	Trimmen der Timeline	90
	Transportsteuerungsmarkierungen	91
	Testmustereffekt	92
Kapitel 6	Erstellen von Composites	93
	Neues in dieser Version	95
	Änderungen in dieser Version	96
	Änderungen in der Dokumentation	97
	Der „Blue-Green Keyer“-Effekt	99
	Verwenden des „Blue-Green Keyer“-Effekts	100
	Der „Matte Enhancer“-Effekt	109

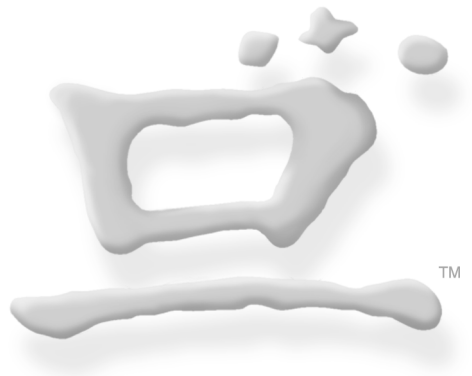
Der „Spill Correction“-Effekt	110
Der „Difference Keyer“-Effekt	111
Verwenden des „Difference Keyer“-Effekts	111
Zuweisen von DVEs zu Layern	116
Erstellen von DVEs auf einzelnen Layern	117
Erstellen globaler DVEs	120
Anzeigen von DVEs	122
Auswählen von DVEs	123
Sperrern von DVEs	123
Die Option „Cropping to Tracker Polygon“	124
Umbenennen von Layern	128
Anzeigen von Bildkomponenten	129
Der Vormultiplikationsstatus	130
Angaben des Vormultiplikations-status beim Importieren	130
Feststellen des Vormultiplikationsstatus	131
Erstellen von Composites mit dem Vormultiplikations-status	132
Ändern des Vormultiplikationsstatus	133
Beispiele für den Vormultiplikationsstatus	135
Kombinieren von vormultiplizierten und nicht vormultiplizierten Bildern	135
Zuweisen eines RGB-Bildes als externe Matte	136
Erstellen von Composites aus vormultiplizierten Bildern	137
Erstellen von Composites aus nicht vormultiplizierten Bildern	138
Der „Pre-multiplication“-Effekt	139
Corner Pinning mit Hilfe der Eigenschaftenseite „DVE“	140
Tracking mit Hilfe des Sub-Pixel-Sampling	141
Erstellen eines Bewegungspfad	143
 Kapitel 7 Zeichnen und Betiteln	 145
Neues in dieser Version	147
Änderungen in dieser Version	148
Wiedergabe grafischer Objekte in Echtzeit	149
Die „Graphics Object View“-Ansicht (GOV)	151
Ändern des Zeitmaßstabs	153
Anzeigen von grafischen Objekten	153
Bearbeiten von grafischen Objekten	154
Der „Cutout“-Effekt	156
Verwenden des „Cutout“-Effekts	156
„Cutout“- und „Clone“-Effekt im Vergleich	160
Importieren eines Bildes	161
Zuweisen einer Papierkörnung	163



Kapitel 8	Audio-Wiedergabe	165
	Neues in dieser Version	167
	Änderungen in dieser Version	168
	Umwandeln der Abtastfrequenz	169
	Umwandeln der Sequenz-Abtastfrequenzen	169
	Umwandeln der Clip-Abtastfrequenzen	169
	Ausgaberrouting	172
	Zuweisen von Eingangskanälen	172
Kapitel 9	Zuweisen von Effekten	175
	Neues in dieser Version	177
	Änderungen in dieser Version	178
	Echtzeit-Effekte	179
	Wiedergabe von Echtzeit-Effekten	180
	Echtzeitausgabe auf Band	184
	Der „Color Correction“-Effekt	185
	Verwenden des „Color Correction“-Effekts	185
	Der „Color Space Adjustment“-Effekt	190
	Verwenden des „Color Space Adjustment“-Effekts	190
	Der „Optical Glow“-Effekt	192
	Verwenden des „Optical Glow“-Effekts	192
	Die 3D-Warp-Effekte	197
	Zuweisen von 3D-Warp-Übergängen	198
	Zuweisen von 3D-Warp-Effekten	199
	Erzeugen von 3D-Warp-Clips	200
	Verwenden der 3D-Warp-Effekte	200
	Laden eines neuen 3D-Warp-Effekts	206
	3D-Warp-Effekte in SOFTIMAGE 3D erstellen	207
	Die Gitter-Vorlage (Template-grid.1-0.dsc)	207
	Die Licht-Vorlage (Template-lights.2-0.dsc)	210
	Die Tutorial-Vorlage (Tutorial-grid.2-0.dsc)	210
	Verknüpfen mit der Datenbank	211
	Verwenden der Gitter-Vorlage (Template-grid.1-0.dsc)	212
	Verwenden der Licht-Vorlage (Template-lights.2-0.dsc)	214
	Bearbeiten der Model Note	215
	Speichern selbst erstellter 3D-Szenen	217
	Ändern der Reihenfolge übereinandergelegter Effekte	218
	Ersetzen von Effekten	219
	Anpassen von Effektlängen	220
	Erzeugen von Clips mit Effekten	221

Kapitel 10	Processing	223
	Neues in dieser Version	225
	Änderungen in dieser Version	225
	Arbeitsablauf: Processing	226
	Processing-Effekte	227
	Processing auf der Timeline	229
	Processing in einem Eigenschaften-Editor	231
	Informationen in der Statusanzeige	234
AnhangA	Externe Steuereinheiten	235
	Neues in dieser Version	237
	Die externe Steuereinheit	238
	Anschließen einer externen Steuereinheit	238
	Installieren einer externen Steuereinheit	238
	Verknüpfungen zwischen SOFTIMAGE DS-Befehlen und den Steuerungen der externen Steuereinheit herstellen	239
	Index	245





Vorwort



Informationen zu diesem Handbuch

In diesem Handbuch wird vorausgesetzt, daß SOFTIMAGE|DS bereits installiert bzw. auf die Version 2.1 aktualisiert wurde. Anweisungen zur Installation bzw. Neukonfiguration finden Sie im *Systemhandbuch*, das Sie vom Hersteller Ihrer Hardware erhalten. Wenn Ihr System auf die Version 2.1 aktualisiert werden muß, lesen Sie sich bitte das Dokument *Hinweise zur Aktualisierung* durch.

Dieses SOFTIMAGE|DS-Handbuch *Merkmale und Funktionen* enthält Informationen über die neuen Merkmale und Funktionen sowie über die Änderungen in SOFTIMAGE®|DS 2.1 und ergänzt die Informationen im *SOFTIMAGE|DS-Benutzerhandbuch*. Ausführliche Informationen zu neuen oder geänderten Parametern in den Eigenschaften-Editoren/Dialogfeldern können der Online-Hilfe entnommen werden.

Konventionen und Symbole

In diesem Handbuch werden die folgenden Symbole und Konventionen eingesetzt:

Fett Der Fettdruck wird für Menübefehle sowie für Optionen in Dialogfeldern und Eigenschaften-Editoren verwendet.

Kursiv Der Kursivdruck dient zur Hervorhebung bestimmter Wörter.

> Das Größer-als-Zeichen (>) steht zwischen Menübefehlen (und Unterbefehlen). Die Befehle werden dabei in der Reihenfolge aufgeführt, in der sie auszuwählen sind. File > Import bedeutet beispielsweise: Öffnen Sie das Menü „File“, und wählen Sie den Befehl „Import“. Dies gilt für die Menüs in der Menüleiste und für die Kontextmenüs, die beim Klicken auf die Benutzeroberfläche mit der rechten Maustaste geöffnet werden.



Hinweise enthalten Gedächtnisstützen oder wichtige Informationen.



Tips enthalten nützliche Informationen, Lösungsmöglichkeiten und „Abkürzungen“ für bestimmte Situationen.



Warnungen weisen auf die Gefahr einer Beschädigung von Daten oder Geräten bei bestimmten Handlungen hin (beispielsweise beim Löschen von Daten oder bei Aktionen, die nicht ohne weiteres rückgängig gemacht werden können). Die Warnungen werden stets vor der Ausführung einer Aktion aufgeführt.



Konventionen für Tastatur, Maus und Stift

In SOFTIMAGE|DS können Sie eine Zwei-Tasten-Maus oder ein Zeichentablett mit Stift verwenden. Die beiden Maustasten können für unterschiedliche Operationen verwendet werden. Wenn nicht anders erwähnt, bezeichnet der Begriff „Maustaste“ die linke Maustaste.

Die Arbeitsweise der Maus und die Arbeitsweise des Stiftes weichen geringfügig voneinander ab. Bei der Beschreibung der Schritte in diesem Handbuch wird nur die Vorgehensweise mit der Maus berücksichtigt. Sie können jedoch problemlos statt dessen auch einen Stift oder die Tastatur verwenden.

In der nachstehenden Tabelle werden die Benennungen für Maus, Stift und Tastatur aufgeführt.

Benennung	Bedeutung bei Einsatz einer Maus	Bedeutung bei Einsatz eines Stiftes
Klicken	Drücken Sie kurz auf die linke Maustaste, und lassen Sie die Maustaste wieder los. Wenn die rechte Maustaste nicht explizit erwähnt wird, verwenden Sie stets die linke Maustaste.	Tippen Sie mit der Stiftspitze einmal auf das Tablett.
Mit der rechten Maustaste klicken	Drücken Sie kurz auf die rechte Maustaste, und lassen Sie die Maustaste wieder los.	Drücken Sie auf den oberen Teil des Schalters (an der Stiftseite), oder drücken Sie auf F6, um von Linksklick auf Rechtsklick umzuschalten.
Doppelklicken	Klicken Sie zweimal kurz nacheinander mit der linken Maustaste.	Tippen Sie mit dem Stift zweimal im selben Bereich auf das Tablett, oder drücken Sie F5, um von Einzelklick auf Doppelklick umzuschalten.
UMSCHALT+Klicken	Halten Sie die UMSCHALT-TASTE gedrückt, und klicken Sie mit der linken Maustaste.	Halten Sie die UMSCHALT-TASTE gedrückt, und tippen Sie mit dem Stift auf das Tablett.
Ziehen	Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und bewegen Sie die Maus.	Drücken Sie den Stift auf das Tablett, und bewegen Sie ihn über das Tablett.
ALT+Taste, STRG+Taste, UMSCHALT+Taste usw.	Halten Sie die erste Taste auf der Tastatur gedrückt, und drücken Sie dann die zweite Taste. „Drücken Sie ALT+F1“ bedeutet beispielsweise: Halten Sie die ALT-TASTE gedrückt, und drücken Sie dann die Taste F1.	

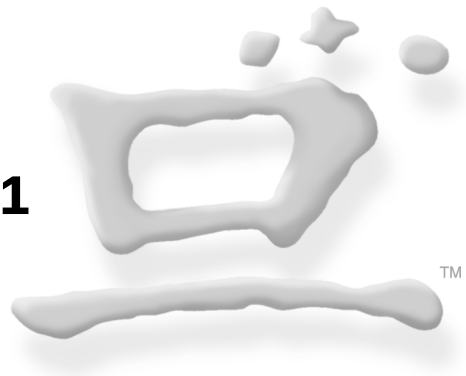
**Anpassen des Stiftes
oder der Maus**

Beim Stift können Sie den Druck beim Klicken, die Umschaltfunktionen und andere Eigenschaften anpassen. Weitere Informationen zum Anpassen des Stiftes finden Sie in der Dokumentation zu SOFTIMAGE|DS.

Sie können auch die Maus anpassen. So können Sie beispielsweise die Tastenbelegung für Linkshänder aktivieren oder die Geschwindigkeit beim Doppelklicken ändern. Weitere Informationen zum Anpassen der Maus finden Sie in der Online-Hilfe zu Windows NT®.



Kapitel **1**



Einführung



Echtzeit-Performance in SOFTIMAGE|DS

SOFTIMAGE|DS baut auf einer Software-basierten Verarbeitungsarchitektur auf, so daß seine Leistungsfähigkeit direkt von den Verarbeitungs- und Bandbreitenkapazitäten des Systems abhängt. Und Echtzeit-Performance wird einzig durch die sich immer weiter nach vorn verschiebenden Grenzen der Computer-Architektur eingeschränkt. Dieser Software-basierte Ansatz ist optimal für Grafiken und auf Effekten beruhende Produktionen geeignet, die eine sehr hohe Prozessorleistung benötigen, um Composites aus mehreren Layers, Motion Tracking, Farbkorrekturen und komplexen Keying-Operationen verarbeiten zu können.

Die neueste Hardware-Plattform für SOFTIMAGE|DS ermöglicht Software-basierte Echtzeit-Multistream-Effekte, wobei zwei unkomprimierte ITU-R 601-Video-Streams und unkomprimierte Grafik miteinander gemischt werden. Über die Software-basierte Verarbeitungsarchitektur können Auflösungen, Blenden, Wipes, Farbkorrekturen, Chroma-Keys und Titel in Echtzeit eingesetzt werden. Das Processing kann darüber hinaus halbbildbasiert ablaufen, wodurch eine optimale Videoqualität gewährleistet ist.

Echtzeit-Effekte

Effekte, die verarbeitet werden, während eine Sequenz wiedergegeben wird, werden als *Echtzeit-Effekte* bezeichnet. Wenn das Processing dieser Effekte direkt während der Wiedergabe der Sequenz erfolgen kann, ist es nicht mehr unbedingt erforderlich, den Effekt vor dem endgültigen Mastering zu verarbeiten und in einem Cache zwischenzuspeichern.

In bestimmten Situationen kann es vorkommen, daß Arbeitsstationskonfigurationen, Timeline-Konfigurationen und Effekteigenschaften so viele Verarbeitungskapazitäten benötigen, daß das System nicht in der Lage ist, das Processing während der Wiedergabe abzuschließen. Daher ist es möglich, daß Echtzeit-Effekte mit komplexen Einstellungen bzw. Stapel aus mehreren Echtzeit-Effekten vor der endgültigen Ausgabe zunächst verarbeitet werden müssen.

Aber auch in solchen Fällen gibt SOFTIMAGE|DS stets alle Bilder der Sequenz wieder. Wenn Sie mit komplexen Echtzeit-Effekten arbeiten, kann es beim Senden des berechneten Frames an den Videoausgang zu Verzögerungen kommen. Dies führt dazu, daß die Video-Wiedergabe in diesen Abschnitten langsamer erscheint und die Audio-Synchronisierung verlorengeht. Sobald ein Frame nicht rechtzeitig bereitgestellt werden kann, erscheint auf den Transportsteuerungen die „Dropped Frames“-Anzeige.

Hinw.

Abschnitte, die nur einfache Echtzeit-Effekte enthalten, werden dann wieder in normaler Geschwindigkeit wiedergegeben.

**Beschleunigte
Performance**

Beispiele:

- Eine einzelne Farbkorrektur kann in Echtzeit wiedergegeben werden. Eine komplexere Farbkorrektur, bei der nichtlineare Kurvenkorrekturen vorgenommen wurden, wird langsamer als in Echtzeit wiedergegeben, stellt aber dennoch eine gute Vorschaumöglichkeit dar und ermöglicht eine sehr genaue interaktive Einstellung.
- Wipe-Übergänge mit geringen Weichzeichnungseinstellungen lassen sich in Echtzeit wiedergeben. Hohe Weichzeichnungswerte können jedoch die vorhandene Verarbeitungskapazität übersteigen und werden daher u. U. langsamer als in Echtzeit abgespielt.

Aber selbst bei langsamerer Wiedergabe als Echtzeit bietet SOFTIMAGE|DS sehr leistungsfähige interaktive und dem jeweiligen Kontext entsprechende Vorschauen auf die endgültige Ausgabe, während Sie arbeiten. Sowohl Echtzeit- als auch andere Effekte im System erstellen automatisch Vorschauen, während Sie durch eine Sequenz scrubben bzw. sich Frame für Frame vorwärts bewegen. Aufgrund ihrer Verarbeitungseffizienz erzeugen das Scrubbing bzw. das frameweise Vorwärtsbewegen durch eine Sequenz viel schneller Vorschauen als andere Effekte in SOFTIMAGE|DS.

Die neue Multistream-Arbeitsstation verfügt nicht nur über die Möglichkeit, Effekte in Echtzeit wiederzugeben, sondern beschleunigt auch die Reaktionsfähigkeit und Verarbeitungsleistung von SOFTIMAGE|DS-Projekten.

In der folgenden Tabelle wird anhand einiger Beispiele gezeigt, um wieviel sich die Verarbeitungs-Performance beschleunigt (Schätzwerte):

Effekt	Verarbeitungszeit
DVE als Übergang	50% schneller
DVE als Filter	60% schneller
Timewarp	80% schneller
Blur	70% schneller
Typischer 3-Layer-Composite	50% schneller



Neue und geänderte Funktionen und Merkmale in Version 2.1

Im folgenden werden die seit der Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS hinzugefügten und geänderten Funktionen und Merkmale beschrieben.

Arbeiten mit Projekten

Neues in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Media Manager	Hilft Ihnen bei der Verwaltung Ihrer Medien auf der Festplatte (bzw. anderen Datenträgern) (siehe Seite 42).
Project Manager	Ermöglicht das Archivieren, Wiederherstellen bzw. Löschen von Projekten von einem zentralen Punkt aus (siehe Seite 48). Diese Informationen treten anstelle der entsprechenden Themen im <i>SOFTIMAGE DS-Benutzerhandbuch</i> .
Clip- und Sequenzeigenschaften	Beim Betrachten des Mediums im Browser können Sie sich den Namen der Person anzeigen lassen, die den jeweiligen Clip bzw. die Sequenz erstellt oder/und geändert hat. Dieser Name wird in der „Details“-Ansicht des Browsers bzw. in den allgemeinen Eigenschaften der ausgewählten Datei angezeigt. Außerdem können Sie den Anfang bzw. das Ende eines Master-Clips sowie dessen Quelle ändern. Nähere Informationen erhalten Sie, wenn Sie auf die Schaltfläche „Help“ auf dieser Eigenschaftenseite klicken.
Befehl „Match Frame“	Sucht nach Clips im Browser (siehe Seite 55).
Option „16x9 Anamorphic“	Unterstützt Material, das im Breitwandformat (anamorphotisch) mit dem Seitenverhältnis 16 zu 9 aufgenommen wurde (siehe Seite 56).

Aufnehmen und Ausgeben von Material

Neues in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Ein-/Ausgabeprotokolle	Spezifische Ein-/Ausgabeprotokolle unterstützen externe Decks. Diese Protokolle werden im Feld „External Device“ im Konfigurations-Panel des Layouts für die Medienverwaltung aufgeführt. Hinweis: Die meisten Geräte sind mit der Liste der vorgegebenen Auswahlmöglichkeiten kompatibel. Wenn das von Ihnen ausgewählte Protokoll mit Ihrem Gerät nicht kompatibel ist, wird statt dessen ein empfohlenes Protokoll angezeigt.
Storage Utility	Mit diesem eigenständigen Programm können Sie Speicherbereiche für Ihre Medien konfigurieren (siehe Seite 61).

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Option „Time Delay“	Ermöglicht die Neuaufnahme von Material aus dem Browser oder der Timeline zu einem späteren Zeitpunkt (siehe Seite 65).
Dateien importieren	Bei einigen Programmen von Fremdanbietern gibt es Datei-Parser-Beschränkungen, wenn Formate mit einer Größe von mehr als 2 GB exportiert werden. In diesem Fall kann SOFTIMAGE DS nicht die gesamte Länge des Clips importieren (die Aufnahme wird nach ungefähr einer Minute gestoppt). Beim Exportieren von Bildern oder Videoclips mit Programmen von Fremdanbietern empfiehlt es sich daher, die Dateigröße zu reduzieren oder Ihre Sequenz in kleineren, einfacher zu verwaltenden Segmenten zu exportieren.
Photoshop® 4.0-Dateien importieren	SOFTIMAGE DS unterstützt den Import von Photoshop 4.0-Dateien. Grafiken, die aus mehreren Ebenen bestehen, werden als Bilder mit nur einer Ebene importiert.
QuickTime®-Dateien importieren bzw. exportieren	SOFTIMAGE DS unterstützt den Import und Export von QuickTime-Dateien (siehe Seite 66).
Fehlermeldung	Wenn Sie versuchen, Material von Band aufzunehmen, ohne daß das Bandgerät eingeschaltet ist, wird die folgende Meldung angezeigt: „External device not ready.“

Änderungen in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Audio-Eingangs- und Ausgangskanäle	Die Anzeige der Anzahl der von Ihrer Hardware unterstützten Audio-Eingangs- und Ausgangskanäle in den Panels für Eingabe und Ausgabe wird bei Änderungen der Hardware-Konfiguration automatisch aktualisiert.
Jog und Shuttle	Die Performance von Jog und Shuttle wurde verbessert.
Aufnahmequalität bei digitalen Audiosignalen	Einige Audio-Hardware-Geräte sind in der Lage, die Abtastfrequenz eingehender digitaler Audiosignale zu erkennen und sich automatisch auf diese Frequenz einzustellen. Wenn Ihre Audio-Hardware diese automatische Frequenzeinstellung nicht unterstützt, schaltet sie das eingehende Audiosignal stumm.



Conforming

Neues in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Erweiterte OMF®-Unterstützung	SOFTIMAGE DS bietet eine erweiterte Unterstützung des OMF-Formats durch die Neuerstellung verschiedener Klassen von Avid Media Composer®-Effekten mit kompletten Keyframe-Informationen (siehe Seite 76).
Schaltfläche „Clear“ (EDL-Ansicht)	Löscht die aktuelle EDL aus dem Arbeitsspeicher. Beim bloßen Schließen der EDL-Ansicht wird die aktuelle EDL nicht aus dem Arbeitsspeicher gelöscht. Wenn Sie die EDL-Ansicht schließen und während derselben Arbeitssitzung noch einmal öffnen, wird in der EDL-Ansicht die zuletzt von Ihnen geladene EDL angezeigt.
Dialogfeld „EDL Properties“	Ermöglicht die Festlegung der verschiedenen Optionen für die aktuelle EDL (siehe Seite 73).
Option „Minimize Edits“	Mit dieser Option im Dialogfeld „EDL Properties“ können Sie festlegen, wie anhand der EDL Master-Clips erstellt werden können (siehe Seite 74).
Aufzeichnungs-Timcodes als Drop Frames oder Non-Drop Frames	Mit einer Option im Dialogfeld „EDL Properties“ können Sie festlegen, ob Aufzeichnungs-Timcodes als Drop Frame oder als Non-Drop Frame angezeigt werden sollen (siehe Seite 73).
EDLs sortieren	Sie können eine EDL auf verschiedene Art und Weise sortieren. Eine Möglichkeit ist die Sortierung nach der Ereignisnummer. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Hauptbereich der EDL-Ansicht, und wählen Sie aus dem Kontextmenü eine der angebotenen Sortieroptionen aus.
Schaltfläche „Create Logs“ (OMF-Ansicht)	Ermöglicht das Erstellen von Logs aus einer OMF-Komposition. Anhand einer Statusanzeige lässt sich erkennen, wie weit die Erstellung der Master-Clips vorangeschritten ist.
EDL umbenennen	Sie können die EDLs jetzt umbenennen, indem Sie einfach im Textfeld „EDL Title“ des Dialogfelds „EDL Properties“ den neuen Namen eingeben.
Avid Log Exchange (ALE)-Dateien importieren	Es ist jetzt auch möglich, ALE-Dateien in SOFTIMAGE DS zu importieren (siehe Seite 77).

Änderungen in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Importierte EDLs werden auf Fehler überprüft	Wenn eine ungültige Zeile entdeckt wird, erscheint an der entsprechenden Stelle der EDL ein Kommentar, der wie folgt beginnt: ***ERROR: <Grund für den Fehler>: <gesamte Zeile>. Die gültigen Zeilen bleiben unverändert.
Format vor dem EDL-Import ändern	Beim Importieren einer EDL können Sie im Textfeld „Files of Type“ ein Format festlegen. Sollten Sie sich anders entscheiden, haben Sie eine weitere Möglichkeit, das Format zu ändern, bevor Sie die EDL importieren.
Interpretation von OMF-Dateien	OMF-Dateien werden jetzt umfassender interpretiert (siehe Seite 76).
EDLs mit auf die gleiche Quelle zurückgehenden Übergängen werden besser interpretiert	Quellbandnamen, gleich ob mit einem „B“ versehen oder nicht, beziehen sich auf dieselbe Quelle, wodurch der Aufnahme-prozeß effizienter abläuft.

Bearbeiten

Neues in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Schaltfläche „Match Frame“	Mit dieser Schaltfläche können Sie nach dem Master-Clip bzw. Subclip für den gegenwärtig auf der Timeline oder im Viewer ausgewählten Clip suchen lassen. Sie befindet sich im Editing Panel und in der Symbolleiste der Timeline (siehe Seite 86).
Mehrere Clips in einem Schritt vom Browser auf die Timeline verschieben	Sie haben die Möglichkeit, mehrere Clips gleichzeitig im Browser auszuwählen und diese in einem Schritt auf die Timeline oder das Markierungsband zu ziehen (siehe Seite 89).
Steuerung „P“ (Wiedergabeposition)	Mit dieser Steuerung in der Statusleiste können Sie die Wiedergabecursorposition anzeigen lassen bzw. ändern.
Timeline-Befehle und Übergänge über die Symbolleisten aufrufbar	Ermöglicht das Hinzufügen und Organisieren von bzw. das Zugreifen auf häufig verwendete Befehle und Übergänge.
Markierungen auf Transportsteuerungen	Dienen als optische Anzeige der Wiedergabegeschwindigkeit (siehe Seite 91).



Funktion/Merkmal	Beschreibung
Neue Medieneigenschaften	Auf der Eigenschaftenseite „Media“ stehen zwei neue Felder zur Verfügung: Das eine zeigt den Namen der Person an, die den Clip oder die Sequenz erstellt hat, während das andere den Namen der Person anzeigt, von der der Clip oder die Sequenz zuletzt modifiziert wurde. Diese Eigenschaftenseite öffnen Sie, indem Sie mit der rechten Maustaste auf eines der Thumbnails im Browser klicken und aus dem Kontextmenü den Befehl „Eigenschaften“ wählen.
Timecode-Effekt (Time Code)	Sie können Ihren Clips jetzt Timecode-Stempel hinzufügen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip, und wählen Sie aus dem Kontextmenü den Befehl „Add Clip Effect“. Die Timecode-Effekte befinden sich im Ordner \DSPresets\Image Effects. Nähere Informationen zu diesem Thema finden Sie in der Online-Hilfe.
Testmustereffekt	Ermöglicht das Erstellen eines Clips mit Hilfe einer Vielzahl unterschiedlicher Testmuster (siehe Seite 92).
Neue Positionierungsparameter im Wipe-Effekt	Mittels zweier neuer Positionierungsparameter können Sie festlegen, wo entlang der X- oder Y-Achse sich der Wipe-Mittelpunkt befindet.
Unterstützung für die Halbbildanzeige in der Programmanzeige	In der Programmanzeige werden jetzt auch die Halbbild- (gerade, ungerade oder beides) und Halbbilddominanzeinstellungen Ihres Mediums angezeigt.

Änderungen in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Editing Panel und Effekte-Panel in einem Panel zusammengeführt	Die Schaltflächen des Effekte-Panel befinden sich jetzt im Editing Panel. Das Effekte-Panel wurde aus SOFTIMAGE DS herausgenommen.
Aktivstatus (Activeness)	Die Anzeige des Aktivstatus wird jetzt auch bei Clips auf Overlay-Spuren und Grafik-Container-Clips unterstützt. Dadurch verbessern sich die Bearbeitungs- und Trimmöglichkeiten, und es können Übergänge zwischen Clips auf ein und derselben Spur erstellt werden.
Inaktive Clips ripplen	Wenn für eine Spur das Ripplen aktiviert wurde, ripplen inaktive Clips jetzt, wenn Sie benachbarte Clips verschieben und trimmen bzw. wenn Sie Zeitspannen ziehen, ablegen und löschen. Das Verschieben eines inaktiven Clips führt jedoch nicht dazu, daß andere aktive Clips ripplen. Wenn Sie einen Clip mit Hilfe des Slip/Roll Panel rollen, setzt das Panel den Ripple-Status außer Kraft, so daß kein Ripplen stattfindet.

Funktion/Merkmal	Beschreibung
„Hold“-Modus (Werkzeug „Timewarp“)	Mit diesem Modus können Sie die Aktion eines bestimmten Frame „einfrieren“, indem Sie ihm die Geschwindigkeit 0 zuweisen. Mit Hilfe der Hold On-Optionen haben Sie jetzt die Möglichkeit festzulegen, ob Sie einen Frame oder ein Halbbild einfrieren möchten. Die Option „Field“ eignet sich, wenn Ihr Clip Objekte enthält, die sich schnell bewegen. Durch das Einfrieren von einzelnen Halbbildern lassen sich unerwünschte Stottereffekte vermeiden. Nähere Informationen dazu finden Sie in der Online-Hilfe.
Der erste Frame einer Sequenz wird nicht mehr mit „Frame 0“	sondern mit „Frame 1“ bezeichnet. Wenn Sie sich den Zeitmaßstab in Frames anzeigen lassen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Lineal, und wählen Sie aus dem Kontextmenü den Befehl „Display Frames“.
Befehl „Trim Timeline to Media“	Paßt den Zoomfaktor des Übersichtsbereichs an das Frame-Medium auf der Timeline an. Auf diese Weise können Sie den Übersichtsbereich besser nutzen, wenn das Medium bei einem anderen Timecode als 00:00:00:00 beginnt (siehe Seite 90).
Option „Viewer Scaling Alert“	Mittels eines Symbols, das wie ein Ausrufezeichen (!) aussieht, wird angezeigt, wenn das Bild im Viewer so skaliert wird, daß unerwünschte Artefakte entstehen können. Damit werden Sie gewarnt, wenn die Quell- und Anzeigepixel nicht 1:1 miteinander korrespondieren. Wenn diese Warnung nicht angezeigt werden soll, deaktivieren Sie die Option „Viewer Scaling Alert“. Sie befindet sich im Dialogfeld „User Preferences“, das Sie über den Befehl „File“ > „Preferences“ erreichen.

Erstellen von Composites

Neues in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
„Blue-Green Keyer“-Effekt	Ermöglicht das Erstellen einer Matte auf der Basis einer blauen oder grünen Hintergrundfarbe. Mit einer so erstellten Matte können Sie den Clip mit einem anderen Clip zu einem Composite kombinieren (siehe Seite 99).
Bilder beschneiden	Mit Hilfe der Eigenschaftenseite „Crop“ im Blue-Green-Keyer können Sie Bilder beschneiden (siehe Seite 99).
„Matte Enhancer“-Effekt	Ermöglicht das Ändern einer vorhandenen Matte (siehe Seite 109).



Funktion/Merkmal	Beschreibung
„Spill Correction“-Effekt	Ermöglicht das Entfernen oder Anpassen der Spill-Farbe in einem Clip (siehe Seite 110).
„Difference Keyer“-Effekt	Ermöglicht das Erstellen einer Matte auf der Grundlage der Differenz zwischen dem Vordergrund- und dem Referenz-Clip (siehe Seite 111).
„Pre-multiplication“-Effekt	Ermöglicht das Ändern des Vormultiplikationsstatus eines Clips, ohne daß dazu zunächst ein Grafik-Container-Clip erstellt werden muß (siehe Seite 139).
Globale DVE-Manipulation	Ermöglicht das interaktive Manipulieren eines globalen DVE im Viewer (siehe Seite 120).
Schaltfläche „DVE Wireframe Mode“	Mit dieser Schaltfläche können Sie sich den Umriß aller DVEs im Viewer anzeigen lassen. Sie befindet sich auf der DVE-Symbolleiste (siehe Seite 122).
Schaltfläche „DVE Wireframe Preview“	Mit dieser Schaltfläche können Sie DVE-Animationen im Wireframe-Modus in Echtzeit wiedergeben. Sie befindet sich auf der DVE-Symbolleiste (siehe Seite 122).
Schaltfläche „DVE Tool Properties“	Diese Schaltfläche öffnet die Eigenschaftenseite „DVE Tool Properties“, mit deren Hilfe Sie die folgenden DVE-Werkzeugooptionen aktivieren bzw. deaktivieren können: „Show Values“, „Show Handles“, „Show All Wireframes“. Sie befindet sich auf der DVE-Symbolleiste (siehe die Online-Hilfe).
DVE-Drehungsmittelpunkt	Ermöglicht das interaktive Verschieben des DVE-Drehungsmittelpunkts im Viewer
Options (Eigenschaftenseite)	In jedem Effekt-Eigenschaftens-Editor können Sie auf der Eigenschaftenseite „Options“ festlegen, ob das Quellmaterial frame- oder halbbildbasiert sein soll. Diese Eigenschaftenseite wurde den folgenden Effekten hinzugefügt: DVE-Effekt und Übergang, „Timewarp“, „Drop Shadow“, „Edge“, „Blur“, „Custom“, „Special“, „Sharpen“, „Noise“, SDK-Effekte, „Luma Keyer“ und „HLS Keyer“ (siehe die Online-Hilfe).

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Eigenschaftenseite „Tracker Options“	Auf der Eigenschaftenseite „Options“ im Tracker-Eigenschaften-Editor können Sie für das 1-Punkt-Tracking die Übersetzung und für das 2-Punkt-Tracking das Skalieren, die Übersetzung und die Drehung deaktivieren. Beim Verwenden des 4-Punkt-Tracking stehen Beschneidefunktionen für das Beschneiden des Layer-Bildes auf die Größe des Tracker Polygons und für das Zuweisen des „Blur“-Effekts auf das zugeschnittene Bild zur Verfügung (siehe die Online-Hilfe).
Option „Cropping to Tracker Polygon“	Ermöglicht es, beim Zuweisen des 4-Punkt-Tracking oder Corner Pinning zu einem Bild das Layer-Bild auf die Größe des Referenz-Tracker-Polygons zu beschneiden. Diese Option befindet sich auf der Eigenschaftenseite „Option“ des „Motion Tracker“-Eigenschaften-Editors (siehe Seite 124).

Änderungen in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Key-Punkte	Key-Punkte werden jetzt auf alle Funktionskurven und nicht nur auf der ausgewählten Kurve angezeigt.
Automatisches Processing	Das automatische Processing in den Plugin-Effekten ist standardmäßig aktiviert.
Chroma Keyer	Der Chroma Keyer in SOFTIMAGE DS 1.0 heißt jetzt HLS Keyer.
Layer-Namen	Layer-Namen können im Layout für Composite-Erstellung geändert werden (siehe Seite 128).
Tastaturkürzel	Einige der Tastaturkürzel für das Erstellen von Composites haben sich geändert (siehe Seite 33).

Zeichnen und Betiteln

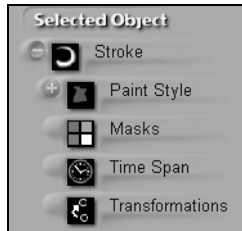
Neues in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Effektwiedergabe in Echtzeit	Die Unterstützung für die neue Multistream-Hardware ermöglicht die Wiedergabe von Effekten in Echtzeit (siehe Seite 149).
Graphics Object View (GOV)	In dieser Ansicht werden grafische Objekte und ihre Zeitspannen in der aktuellen Grafiksitzung angezeigt (siehe Seite 151).



Funktion/Merkmal	Beschreibung
„Cutout“-Effekt	Ermöglicht die Erstellung von Cutouts. Dabei entsteht ein Bitmap-Objekt, das wie jedes andere grafische Objekt behandelt werden kann. Diese Bitmap-Objekte können an jeder beliebigen Stelle in Ihrer Grafiksitzung ausgeschnitten, kopiert, eingefügt und transformiert werden (siehe Seite 156).
Werkzeug „Import Image“	Mit diesem Werkzeug im Grafik-Panel können Sie Bilder jeder Größe sowie deren Alpha-Kanal in Ihre aktuelle Grafiksitzung importieren (siehe Seite 161).
Grafik-Sitzungseffekte „Slate“ und „Slate (Clock)“	Diese Effekte ermöglichen das Einfügen eines Countdowns in Ihre Sequenz oder Ihren Clip. Sie enthalten einen Countdown von 10 bis 2 mit zwei Sekunden Schwarz und befinden sich im Ordner „\Image Effects\Graphics Sessions“.
Option „Pre-multiplication“	Mit dieser Option im Eigenschaften-Editor für Grafiken können Sie angeben, ob ein Bild vormultipliziert ist (siehe Seite 130).
Befehl „Delete All Session“	Mit diesem Befehl im Grafik-Panel können Sie alle grafischen Objekte aus der aktuellen Grafiksitzung löschen.
Option „Invert Fill“	Mit dieser Option im Eigenschaften-Editor für den Malstil können Sie die Füllung eines Striches invertieren. Wenn Sie einen Strich erstellen, wird der Bereich außerhalb des Striches gefüllt (siehe die Online-Hilfe).
Animation zusätzlicher Brush-Parameter	Neben der Opazität können Sie im Brush-Eigenschaften-Editor jetzt auch weitere Brush-Parameter animieren. Dies betrifft die Parameter „Hardness Diameter“, „Softness Profile“, „Angle“, „Size“ (X und Y) und „Sampling Ratio“.
Parameter „Feature Size Tolerance“	Mit Hilfe dieses Parameters im Magic Wand-Eigenschaften-Editor können Sie Subregionen in ein Bild ein- bzw. aus einem Bild ausschließen (siehe die Online-Hilfe).
Tastaturkürzel	Mit Hilfe dieser Schaltflächen können Sie mehrere grafische Objekte gleichzeitig auswählen, den Eigenschaften-Editor für Transformationen öffnen und Kontrollpunkte teilen (siehe Seite 37).

Änderungen in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Beschriftungen im Grafikeigenschaftenbaum	Im Grafikeigenschaftenbaum wird jetzt angezeigt, ob ein Zeichenwerkzeug oder ein grafisches Objekt ausgewählt ist. Wenn Sie ein Zeichenwerkzeug aus dem Grafik-Panel auswählen, erscheint oberhalb des Grafikeigenschaftenbaums die Beschriftung „Current Tool“. Alle Eigenschaften, die Sie ab jetzt ändern, werden zu den Standardeigenschaften für das jeweilige Grafikwerkzeug.  Wenn Sie ein grafisches Objekt aus dem Viewer auswählen, wird oberhalb des Grafikeigenschaftenbaums die Beschriftung „Selected Object“ angezeigt. Alle Eigenschaften, die Sie ab jetzt festlegen, gelten nur für die ausgewählten grafischen Objekte. 
Neue Bezeichnungen der Schaltflächen im Grafik-Panel	Die Schaltflächen „Select All“, „Unselect All“ und „Delete All“ heißen jetzt „Select All Frame“, „Deselect All Frame“ und „Delete All Frame“. Mit diesen Schaltflächen können Sie grafische Objekte aus dem aktuellen Frame auswählen, deren Auswahl aufheben und solche Objekte löschen.
Schaltfläche „Browse“	Diese Schaltfläche auf der Eigenschaftenseite für die Papierkörnung (Eigenschaften-Editor für Masken) ermöglicht die Anzeige von Papierkörnungsbildern (siehe Seite 163).



Ton

Neues in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Umwandlung der Clip-Abtastfrequenz	Die Umwandlung der Clip-Abtastfrequenz ist jetzt auch bei Clips möglich, die eine andere Abtastfrequenz als die Sequenz haben, in der sie verwendet werden (siehe Seite 169).
Umwandlung der Sequenz-/Projekt-Abtastfrequenz	Die Umwandlung der Sequenz-/Projekt-Abtastfrequenz ist auch bei Projekten möglich, die mit einer anderen Abtastfrequenz als der gegenwärtig von Ihrer Audio-Hardware unterstützten Abtastfrequenz erstellt wurden (siehe Seite 169).
Ausgaberrouting	Die Anzahl der von der installierten Audio-Hardware unterstützten Ausgangskanäle wird im Mixer angezeigt (siehe Seite 172).
Unterstützung für Hardware-beschleunigte Audioeffekte	Audioeffekte, die über das Effekte-Feld des Mixers zugewiesen werden, sind Hardware-beschleunigt. Zum Zuweisen dieser Effekte müssen Sie über die entsprechende Audio-Hardware verfügen.
TimeZone-Plugin	Stellt einen Time-Warp-Effekt für Audio-Clips zur Verfügung. Mittels des Time-Warp-Effekts können Sie die Länge und Geschwindigkeit eines Clips ändern, ohne die ursprüngliche Tonart zu beeinträchtigen.

Änderungen in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Animationsschlüssel zeigt Vorhandensein einer Animation an	Der Animationsschlüssel erscheint auf der Animationsschaltfläche, um anzuzeigen, daß es eine Animation gibt.
Verwirrende Skalenmarkierungen aus Fader entfernt	Um die Übersichtlichkeit zu verbessern, wurden die Skalenmarkierungen zwischen dem Fader und dem Pegelmesser entfernt. Die Skala wird jetzt nur links neben dem Fader angezeigt. Der Fader verwendet eine sich verjüngende Skala, die zwischen -5 dB und 5 dB genauer ist. Der Pegelmesser verwendet eine lineare Skala, bei der jede LED 3 dB entspricht.

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Unterstützte Abtastfrequenzen	Folgende Abtastfrequenzen werden von allen Hardware-Konfigurationen unterstützt: 32 kHz, 44,1 kHz und 48 kHz. Einige Audio-Hardware-Konfigurationen können auch andere Abtastfrequenzen unterstützen. Wenn Sie eine Sequenz bzw. ein Projekt mit einer Abtastfrequenz laden, die von Ihrer aktuellen Audio-Hardware nicht unterstützt wird, werden Sie aufgefordert, die Sequenz bzw. das Projekt in eine unterstützte Abtastfrequenz umzuwandeln (siehe Seite 169).
Als Standard-Audio-Abtastfrequenz wird die höchste unterstützte Frequenz verwendet	Bei neuen Sequenzen entspricht die Standard-Abtastfrequenz jetzt der höchsten Abtastfrequenz, die von der installierten Hardware unterstützt wird (üblicherweise 48 kHz statt 44,1 kHz).
Status der Schaltfläche „Solo“ wird für Audiospuren jetzt korrekt wiederhergestellt	Wenn eine Audiospur beim Speichern der Sequenz isoliert ist („Solo“), wird dieser Status beim erneuten Öffnen der Sequenz wiederhergestellt.
Testtöne jetzt mit -20 dB	Die Testtöne auf der CD-ROM weisen jetzt statt 0 dB den Standardwert von -20 dB auf.
Eigenschaften-Editor für Audioeffekte	Zeigt den Typ des Effekts (Hardware oder Software) und dessen Status (aktiv oder inaktiv) an.
Audioeffekte mit besserer Performance	Die Performance der Audioeffekte hat sich insgesamt verbessert. So hört man jetzt beim Verschieben der Equalizer-Schieber sofort die Veränderung. Die bisher bemerkbaren Verzögerungen treten nicht mehr auf.



Zuweisen von Effekten

Neues in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Echtzeit-Effekte	Mit der entsprechenden Multistream-Hardware können jetzt viele Effekte in Echtzeit wiedergegeben werden. Wenn Sie einem Clip, einer Spur bzw. einem Layer einen Echtzeit-Effekt zuweisen, können Sie diesen sofort wiedergeben, ohne ihn vorher verarbeiten zu müssen (siehe Seite 179).
Echtzeit-Effekt-Processing	Ermöglicht es Ihnen, das Processing von Echtzeit-Effekten in eine Cache-Datei zu erzwingen, um so eine perfekte Ausgabe zu gewährleisten (siehe Seite 227).
Color Correction, Effekt	Ermöglicht es Ihnen, verschiedene Aspekte einer Bildfarbe anzupassen, wie z. B. den Farbton, die Sättigung, den Kontrast und die Helligkeit. Sie können die Farbe in jedem der benutzerdefinierten Schatten-, Spitzlichter- und Mitteltonbereiche anpassen (siehe Seite 185).
Color Space Adjustment, Effekt	Ermöglicht es Ihnen, den bei der Umwandlung von YUV zu RGB entstehenden Unterschied in den Farbwerten anzupassen (siehe Seite 190).
Optical Glow, Effekt	Ermöglicht es Ihnen, unterschiedliche Lichteffekte für Bilder zu definieren. Mit diesem Effekt können Sie ein Objekt so aussehen lassen, als würde es Licht oder Wärme ausstrahlen (siehe Seite 192).
3D-Warp-Effekte	Ermöglicht es Ihnen, in SOFTIMAGE 3D animierte Szenen als Übergänge von einem Clip zum nächsten, als Effekte auf Clips oder Spuren oder als Source Generators zuzuweisen. Der „3D Warp“-Effekt unterstützt jetzt den Alpha-Kanal von Clips (siehe Seite 197).
3D-Warp-Effekte in SOFTIMAGE 3D	Ermöglicht es Ihnen, 3D-Warp-Effekte in SOFTIMAGE 3D zu erstellen und diese Szenen dann in SOFTIMAGE DS zu laden (siehe Seite 207).
Neuordnen von Effekten mit Hilfe des Kontextmenüs	Ermöglicht das Ändern der Reihenfolge von Effekten auf Clips, Spuren bzw. der Effektspur in der Timeline mit Hilfe des Kontextmenüs (siehe Seite 218).
Effekte durch andere Effekte ersetzen	Ermöglicht es Ihnen, Effekte mit Hilfe des Eigenschaften-Editors des Effekts durch andere Effekte zu ersetzen (siehe Seite 219).
Länge von Effekten vom Anfang oder vom Ende aus verändern	Ermöglicht es Ihnen, die Länge eines Effekts nicht nur von dessen Anfang sondern auch von dessen Ende aus zu verändern (siehe Seite 220).
Impressionistische Effekte	Verschiedene, wie gemalt aussehende Clip-Effekte. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Online-Hilfe.

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Options (Eigenschaftenseite)	Auf der Eigenschaftenseite „Options“ des Eigenschaften-Editors des jeweiligen Effekts können Sie festlegen, ob Ihr Quellmaterial frame- oder halbbildbasiert ist. Mit der Auswahl einer dieser Optionen wird die Art des verwendeten Materials angezeigt und der entsprechende Algorithmus zugewiesen. Folgende Effekte wurden mit dieser neuen Eigenschaftenseite versehen: DVE-Effekt und -Übergang, „Timewarp“, „Drop Shadow“, „Edge“, „Blur“, „Custom“, „Special“, „Sharpen“, „Noise“, „Luma Keyer“ und „HLS Keyer“. Nähere Informationen finden Sie in der Online-Hilfe.
Timecode-Effekt (Time Code)	Ermöglicht es Ihnen, Ihre Clips mit einem Timecode-Stempel zu versehen. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Online-Hilfe.
Filmfx, Effekt	Ermöglicht es Ihnen, bei ursprünglich auf Video aufgezeichnetem Material die Verwendung von Filmmaterial zu simulieren. Dies umfaßt die 24-fps-Emulation, das Hinzufügen von Geräuschen, das Anpassen des Luminanzflackerns und die Simulation des für Film typischen „optischen Glühens“. Dieser Effekt kann sowohl Clips als auch Spuren zugewiesen werden. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Online-Hilfe.
Testmustereffekt	Ermöglicht das Erstellen eines Clips mit Hilfe einer Vielzahl unterschiedlicher Testmuster (siehe Seite 92).

Änderungen in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Clips mit Effekten erstellen	Sie können einen Hintergrund-Clip erstellen, indem Sie auf die Schaltfläche „Generate Clip“ des Editing Panel klicken (siehe Seite 221).



Processing

Neues in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Echtzeit-Processing	Mit der entsprechenden Multistream-Hardware sind viele Effekte in SOFTIMAGE DS jetzt Echtzeit-Effekte. Das bedeutet, daß die Effekte, die Sie einem Clip, einer Spur oder einem Layer zuweisen, sofort wiedergegeben werden können, ohne daß sie zuvor verarbeitet werden müssen (siehe <i>Echtzeit-Effekte</i> auf Seite 179).
Processing und Zwischenspeichern von Echtzeit-Effekten	Mit dem Dialogfeld „Processing Options“ haben Sie die Möglichkeit, Echtzeit-Effekte manuell zu verarbeiten (siehe <i>Informationen in der Statusanzeige</i> auf Seite 234 bzw. <i>Processing in einem Eigenschaften-Editor</i> auf Seite 231).

Änderungen in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Statusanzeige zeigt kompletten Verarbeitungsstatus	In der Statusanzeige wird jetzt der komplette Verarbeitungsstatus, einschließlich der Anzahl der Frames und der geschätzten Zeit für jeden zu verarbeitenden Layer angezeigt (siehe <i>Informationen in der Statusanzeige</i> auf Seite 234).

Hardware

Neues in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Dialogfeld „External Controller Setup“ (Konfigurationsansicht für die externe Steuerungseinheit)	Hiermit läßt sich festlegen, mit welchen Steuerungen des angeschlossenen Hardware-Geräts welche Befehle in SOFTIMAGE DS ausgeführt werden können. Siehe dazu Seite 239.

Tastaturkürzel

In der folgenden Tabelle werden sowohl die neuen Tastaturkürzel als auch die in der Dokumentation zur Version 1.0 nicht aufgeführten Tastaturkürzel zusammengefaßt.

Wiedergabe

Beschreibung	Taste(n)
Wiedergabe	L
Stop	Leertaste

Varispeed

Für die Varispeed-Einstellungen stehen die Richtungstasten auf der Tastatur (Pfeiltasten) zur Verfügung. Bei der Verwendung von Varispeed ist die Benachrichtigung über Drop-Frames deaktiviert, das Aufzeichnen von Audio-Mixer-Animationen ist nicht möglich, und die Audio/Video-Synchronisierung geht verloren.

Die Tastaturkürzel für Varispeed auf dem Informationsblatt für das Grafiktablett und auf Seite 39 der Kurzübersicht sind nicht korrekt. In der folgenden Tabelle finden Sie die korrekten Tastaturkürzel für Varispeed.

Beschreibung	Taste(n)
Varispeed mit 1x beginnen	NACH-OBEN-TASTE
Richtung ändern	NACH-OBEN-TASTE während der Wiedergabe
Geschwindigkeit erhöhen/verringern	Die Verwendung dieser Tasten hängt von der Varispeed-Richtung ab. Bei Vorwärts-Wiedergabe dient die NACH-RECHTS-TASTE zum Erhöhen und die NACH-LINKS-TASTE zum Verringern der Geschwindigkeit. Bei Rückwärts-Wiedergabe erhöhen Sie die Geschwindigkeit durch Drücken der NACH-LINKS-TASTE, während das Drücken der NACH-RECHTS-TASTE die Geschwindigkeit verringert. Die Markierungen auf dem Shuttle-Schieberegler zeigen die jeweilige Geschwindigkeit und die Richtung an.
Stop	NACH-UNTEN-TASTE



HLS Keyer

Operation	Taste(n)
„Low Soft“ anpassen	STRG+UMSCHALT+ziehen
„Low Clip“ anpassen	STRG+ziehen
„High Clip“ anpassen	STRG+ziehen
„High Soft“ anpassen	STRG+UMSCHALT+ziehen

Globaler DVE

Operation	Taste(n)
Werkzeug „Scale“ aktivieren	S
Werkzeug „Rotate“ aktivieren	D
Werkzeug „Translate“ aktivieren	F
Werkzeugeigenschaften aktivieren (Eigenschaften-Editor)	T

Skalieren, Drehen oder Übersetzen	Taste(n)
in 10er-Schritten	Klicken Sie in das Textfeld, und drücken Sie STRG+Nach-links-Taste, Nach-rechts-Taste, Nach-oben-Taste bzw. Nach-unten-Taste
in Dezimalschritten	Klicken Sie in das Textfeld, und drücken Sie STRG+UMSCHALT+Nach-links-Taste, Nach-rechts-Taste, Nach-oben-Taste bzw. Nach-unten-Taste
Skalierungsmodus	
Skalierung auf X- und Y-Achse beschränken	Nach links oder rechts ziehen
Skalierung auf X- und Y-Achsen	UMSCHALT+nach links oder rechts ziehen
Drehmodus	
Auf Drehung um Y-Achse beschränken	Nach links oder rechts ziehen
Auf Drehung um X-Achse beschränken	Nach oben oder unten ziehen

Auf Drehung um Z-Achse in virtueller Bildebene beschränken	Schrägstrich (/)+nach links oder rechts ziehen
Unbeschränkte Drehung um X- oder Y-Achsen in virtueller Bildebene	UMSCHALT+nach links, rechts, oben oder unten ziehen
Übersetzungsmodus	
In Bildebene übersetzen	I
Übersetzung in X- oder Y-Achse	UMSCHALT und ziehen
In Z-Achse übersetzen	Schrägstrich (/)
In Z-Achse der Bildebene übersetzen	I+Schrägstrich (/)



Bewegungspfad

Die folgenden Tastaturkürzel waren in der Dokumentation zur Version 1.0 nicht enthalten.

Beschreibung	Taste(n)
Kontrollpunkt zu Auswahlen hinzufügen bzw. aus diesen entfernen	UMSCHALT+auf Auswahl klicken
Auswahlrechteck anzeigen	Q+auf einen Bereich des Bildes klicken, der kein Kontrollpunkt oder Tangenzziehpoint ist
Kontrollpunkt hinzufügen	A+auf den Bewegungspfad klicken
Auswahl löschen	ENTF
Tangentenziehpoint ziehen, wenn sich dieser über einem Kontrollpunkt befindet	H+Tangentenziehpoint ziehen
Tangente aufbrechen	B+Tangentenziehpoint ziehen
Tangenten zusammenführen	U+Tangentenziehpoint ziehen
Längenverhältnis der Tangente beibehalten	R+Tangentenziehpoint ziehen
In Bézier-Segment umwandeln	Punkt (.)+auf Segment klicken
In lineares Segment umwandeln	Komma (,)+auf Segment klicken
Ausgewählten Kontrollpunkt in der Bildebene verschieben	I+Kontrollpunkt ziehen
Ausgewählten Kontrollpunkt nur in Z verschieben	Schrägstrich (/)+ausgewählten Kontrollpunkt ziehen
Ausgewählten Kontrollpunkt nur in X oder Y verschieben	UMSCHALT+ausgewählten Kontrollpunkt ziehen
Nächsten Tracker auswählen	Komma (,)
Vorherigen Tracker auswählen	Punkt (.)
Quell- und Ziel-Tracker ziehen	STRG+ziehen
Tracker außerhalb des Bildes ermöglichen	ALT+ziehen

DVE

Die folgenden Tastaturkürzel waren in der Dokumentation zur Version 1.0 nicht enthalten.

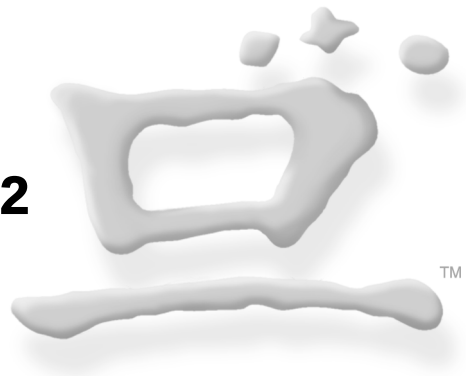
Beschreibung	Taste(n)
In 10er-Schritten skalieren, drehen oder übersetzen	Klicken Sie in das Textfeld, und drücken Sie STRG+Nach-links-Taste, Nach-rechts-Taste, Nach-oben-Taste bzw. Nach-unten-Taste
In Dezimalschritten skalieren, drehen oder übersetzen	Klicken Sie in das Textfeld, und drücken Sie STRG+UMSCHALT+Nach-links-Taste, Nach-rechts-Taste, Nach-oben-Taste bzw. Nach-unten-Taste

Zeichnen und Betiteln

Beschreibung	Taste(n)
Mehrere grafische Objekte in absteigender Reihenfolge auswählen	Halten Sie die UMSCHALTASTE gedrückt, und drücken Sie die Kommataste (.). Wenn weitere Objekte ausgewählt werden sollen, lassen Sie die Kommataste gedrückt.
Mehrere grafische Objekte in aufsteigender Reihenfolge auswählen	Halten Sie die UMSCHALTASTE gedrückt, und drücken Sie die Punktaste (.). Wenn weitere Objekte ausgewählt werden sollen, lassen Sie die Punktaste gedrückt.
Eigenschaften-Editor für Transformationen öffnen	Wählen Sie einen Strich aus, und drücken Sie UMSCHALTASTE+U.
Kontrollpunkt in zwei Teile teilen	Drücken Sie K, und ziehen Sie einen Kontrollpunkt.



Kapitel **2**



Arbeiten mit Projekten und Sequenzen



Inhalt dieses Kapitels

Neues in dieser Version	33
Änderungen in der Dokumentation	33
Verwenden des Media Managers	34
Sortieren von Medien	35
Suchen nach Medien	37
Verifizieren von Medien	37
Verschieben von Medien	38
Löschen von Medien	39
Verwenden des Project Managers	40
Archivieren von Projekten	41
Verschieben von Projekten auf eine andere Arbeitsstation	43
Wiederherstellen von Projekten	44
Löschen von Projekten	46
Suchen von Clips im Browser	47
Verwenden des Bearbeitungsmodus „16x9 Anamorphic“	48

Neues in dieser Version

In der folgenden Tabelle werden die neuen Medienverwaltungsfunktionen und -merkmale aufgeführt, die in Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS noch nicht enthalten waren:

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Media Manager	Hilft Ihnen bei der Verwaltung Ihrer Medien auf der Festplatte (siehe Seite 42).
Project Manager	Ermöglicht das Archivieren, Wiederherstellen bzw. Löschen von Projekten von einem zentralen Punkt aus (siehe Seite 48). Diese Informationen treten anstelle der entsprechenden Themen im <i>SOFTIMAGE DS-Benutzerhandbuch</i> .
Clip- und Sequenzeigenschaften	Beim Betrachten des Mediums im Browser können Sie sich den Namen der Person anzeigen lassen, die den jeweiligen Clip bzw. die Sequenz erstellt oder/und geändert hat. Dieser Name wird in der „Details“-Ansicht des Browsers bzw. in den allgemeinen Eigenschaften der ausgewählten Datei angezeigt. Außerdem können Sie den Anfang bzw. das Ende eines Master-Clips sowie dessen Quelle ändern. Nähere Informationen erhalten Sie, wenn Sie auf die Schaltfläche „Help“ auf dieser Eigenschaftenseite klicken.
Befehl „Match Frame“	Sucht nach Clips im Browser (siehe Seite 55).
Option „16x9 Anamorphic“	Unterstützt Material, das im Breitwandformat (anamorphotisch) mit dem Seitenverhältnis 16 zu 9 aufgenommen wurde (siehe Seite 56).

Änderungen in der Dokumentation

Die folgenden Informationen sind seit Version 1.0 des *SOFTIMAGE|DS-Benutzerhandbuchs* dazugekommen:

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Snapshot	Sie können aus dem gegenwärtig im Viewer angezeigten Bild einen Master-Clip erstellen (siehe Seite 89).

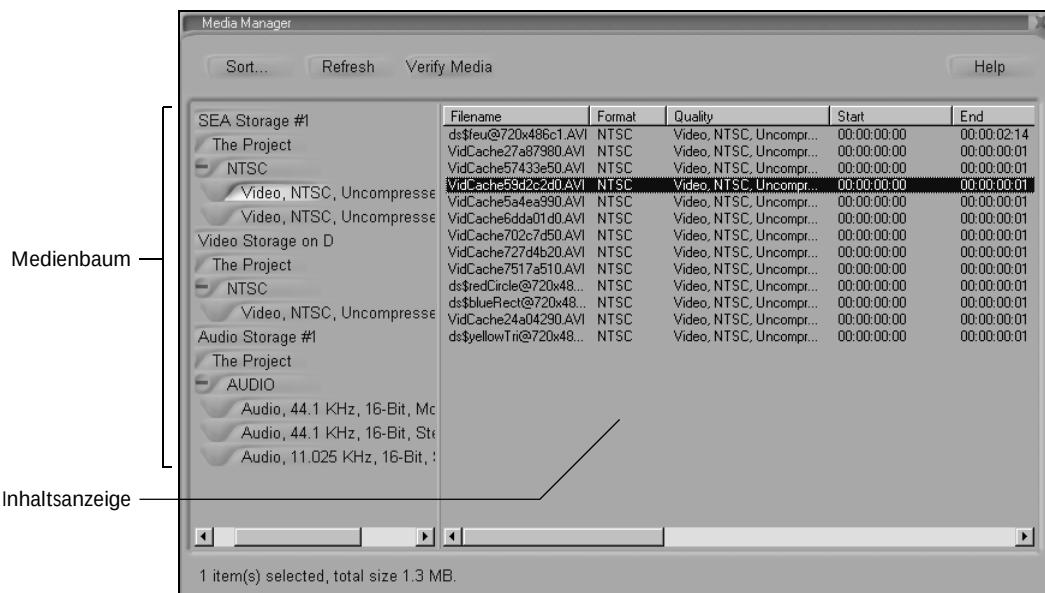


Verwenden des Media Managers

Der Media Manager enthält Werkzeuge zum Anzeigen und Verwalten der Mediendateien Ihres gegenwärtigen Projekts. Sie können die Dateien nach Eigenschaften wie Projekt, Speicherbereich, Format, Qualität und Quelle sortieren, verschieben oder löschen sowie die Mediendateien ermitteln, mit denen Clips und Sequenzen verknüpft sind.

So öffnen Sie den Media Manager:

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie im Menü „File“ den Befehl Media Manager.
 - Wählen Sie im Menü „View“ den Befehl Views > Media Manager.



Der Media Manager besteht in der Hauptsache aus den folgenden Elementen:

Element	Beschreibung
Medienbaum	Ermöglicht das Navigieren durch die Mediengruppen, die im gegenwärtigen Projekt verwendet werden.
Inhaltsanzeige	Zeigt den Inhalt der im Medienbaum ausgewählten Gruppe an.
Schaltfläche „Sort“	Ermöglicht das Sortieren des Medienbaums nach dem Projekt, dem Speichergerät, dem Format, der Qualität oder der Quelle.
Schaltfläche „Refresh“	Ermöglicht das Aktualisieren der Inhaltsanzeige, nachdem Änderungen (durch Hinzufügen oder Löschen) an Ihren Medien vorgenommen wurden.
Schaltfläche „Verify Media“	Sucht im ausgewählten Projekt nach beschädigten Dateien.

Sortieren von Medien

Im Medienbaum können Sie sich die Medien nach dem Projekt, dem Speichergerät, dem Format, der Qualität oder der Quelle geordnet anzeigen lassen. Durch Ändern der Sortierreihenfolge der Eigenschaften im Medienbaum lassen sich auch innerhalb der einzelnen Gruppen weitere Sortierungen vornehmen.

So können Sie z. B. Medien nach dem Speichergerät gruppieren, um festzustellen, wie viele Medien auf jedem Speichergerät vorhanden sind, und dann in einem zweiten Sortierschritt eine Sortierung nach dem Format vornehmen, um die Medien entsprechend der Auflösung und Komprimierung zu sortieren, mit der sie aufgenommen wurden.

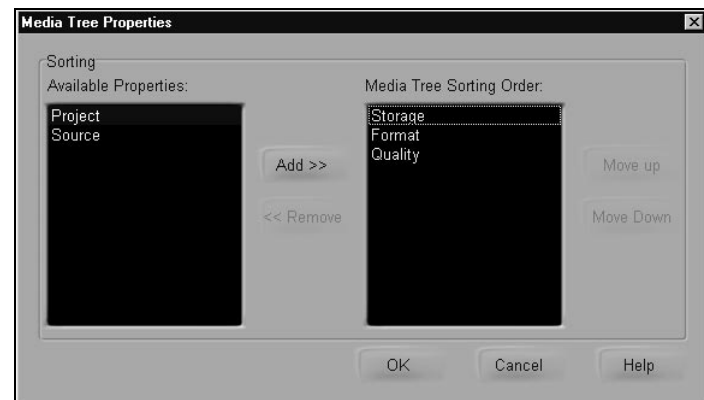
Folgende Kategorien stehen für das Sortieren zur Verfügung:

Feld	Beschreibung
Format	Video-Format für die Medien: NTSC D1 oder PAL D1
Quality	Auflösung oder/und Komprimierung der Medien
Project	Name des Projekts
Source	Material, von dem das jeweiligen Medium stammt (Band, CD, aus Datei importiert oder in SOFTIMAGE DS verarbeitete Datei)
Storage	partitionierter Bereich auf der Festplatte zum Speichern der Projektmedien

So sortieren Sie Ihre Medien:

1. Klicken Sie im Media Manager auf Sort.

Im Dialogfeld „Media Tree Properties“ werden unter „Media Tree Sorting Order“ die Eigenschaften aufgeführt, die gegenwärtig im Medienbaum angezeigt werden.





2. Verschieben Sie die gewünschten Eigenschaften aus der Liste **Available Properties** in die Liste **Media Tree Sorting Order**. Klicken Sie dazu auf einen Eintrag in einer der beiden Listen, und verwenden Sie dann die Schaltfläche **Add >>** bzw. **<<Remove**, um die Eigenschaften auszuwählen, die angezeigt werden sollen.

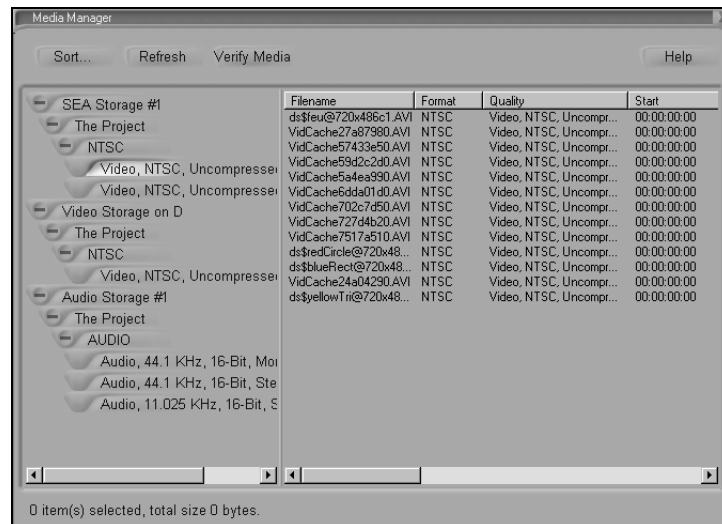
Tip

Eine andere Möglichkeit, Einträge in die jeweils andere Liste zu verschieben, besteht darin, einfach auf den entsprechenden Eintrag doppelzuklicken.

3. Erstellen Sie die Medienbaum-Hierarchie, indem Sie in der Liste **Media Tree Sorting Order** eine Eigenschaft auswählen und auf **Move Up** oder **Move Down** klicken, um die Sortierreihenfolge für die Eigenschaften festzulegen.

4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern.

Im Medienbaum werden die von Ihnen für das Sortieren ausgewählten Eigenschaften angezeigt. Die zugehörigen Mediendateien können dagegen der Inhaltsanzeige entnommen werden.



Tip

Zum schnellen Umordnen der Spalten in der Inhaltsanzeige können Sie auch einfach eine Spaltenüberschrift mit der Maus an die gewünschte Position ziehen.

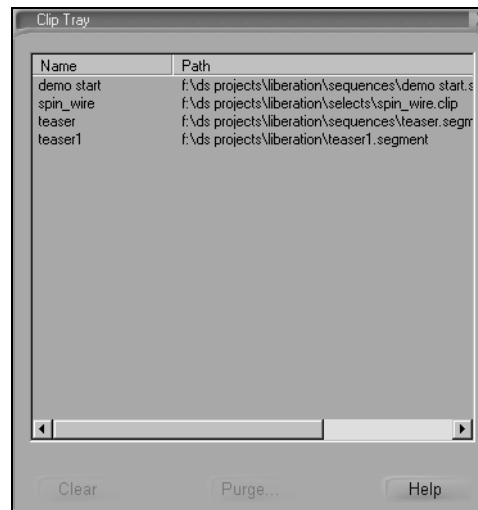
Suchen nach Medien

Im Media Manager können Sie nach Clips und Sequenzen suchen lassen, die eine bestimmte Mediendatei verwenden.

So suchen Sie nach einer Mediendatei:

1. Klicken Sie in der Inhaltsanzeige des Media Managers mit der rechten Maustaste auf eine Mediendatei.
2. Wählen Sie aus dem Kontextmenü den Befehl Find Clips.

SOFTIMAGE|DS durchsucht Ihr Projekt und listet alle Clips oder Sequenzen auf, in denen das jeweilige Medium verwendet wird. Diese Clips werden in der Clip-Ablage aufgeführt.



Clips und Sequenzen, die die ausgewählten Medien verwenden, werden in der Clip-Ablage angezeigt.

Diese Clips und Sequenzen lassen sich jetzt auf den Viewer oder die Timeline ziehen und so als Vorschau anzeigen bzw. bearbeiten.

Weitere Informationen zur Clip-Ablage erhalten Sie über die Schaltfläche Help oder im Abschnitt *Clip-Ablage* auf Seite 208 des *SOFTIMAGE|DS-Benutzerhandbuchs*.

Verifizieren von Medien

Wenn Sie Probleme bei der Wiedergabe Ihrer Sequenzen haben, kann dies daran liegen, daß sich auf Ihrer Festplatte beschädigte Medien befinden.

So verifizieren Sie Ihre Medien:

- Klicken Sie im Media Manager auf **Verify Media**.

Wenn es bei Ihnen beschädigte Dateien gibt, fordert Sie der Media Manager auf, diese zu löschen. Medien, die gelöscht wurden, müssen neu aufgenommen bzw. neu verarbeitet werden.



Verschieben von Medien

Mit dem Media Manager können Sie auf einfache Art und Weise Mediendateien von einem Speicherbereich in einen anderen verschieben. Dabei kann entweder nur eine Datei, eine willkürliche Auswahl von Dateien oder aber ein ganzer Ordner mit Mediendateien verschoben werden.

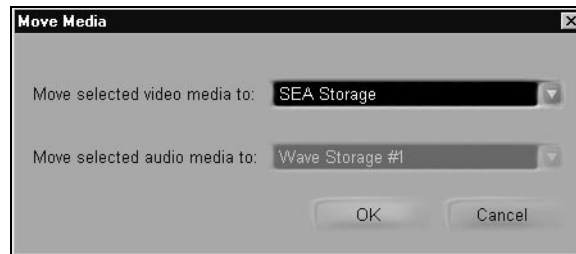
So verschieben Sie eine ausgewählte Mediendatei:

1. Klicken Sie in der Inhaltsanzeige des Media Managers mit der rechten Maustaste auf eine Mediendatei.

Tip

Wenn mehrere Dateien verschoben werden sollen, klicken Sie bei gedrückter STRG-Taste auf die entsprechenden Dateien, und öffnen Sie durch Klicken auf eine oder mehrere der markierten Datei(en) mit der rechten Maustaste das Kontextmenü.

2. Wählen Sie den Befehl Move.



3. Wählen Sie im Dialogfeld „Move Media“ den Video- und Audio-Speicherbereich aus, in den Ihre Mediendateien verschoben werden sollen.

So verschieben Sie einen Medienordner:

1. Wählen Sie im Medienbaum den übergeordneten Ordner des Ordners aus, der verschoben werden soll.
2. Klicken Sie in der Inhaltsanzeige mit der rechten Maustaste auf den zu verschiebenden Medienordner, und wählen Sie aus dem Kontextmenü den Befehl Properties.
3. Wählen Sie im Dialogfeld „Move Media“ den Video- oder/und Audio-Speicherbereich aus, in den Ihre Mediendateien verschoben werden sollen.

Löschen von Medien

Wenn Sie sich sicher sind, daß Sie bestimmte Mediendateien nicht mehr benötigen, können Sie diese manuell aus Ihrem Speicherbereich löschen. Beim Löschen von Medien bleiben die Clips erhalten, die auf diese Medien verweisen; sie zeigen aber an, daß keine Medien mit ihnen verbunden sind.

So löschen Sie Mediendateien:

1. Klicken Sie in der Inhaltsanzeige des Media Managers mit der rechten Maustaste auf eine Mediendatei, und wählen Sie den Befehl **Delete** aus dem Kontextmenü.
Sie werden aufgefordert, den Löschvorgang zu bestätigen.
2. Klicken Sie auf **Yes**, wenn die Mediendatei gelöscht werden soll.

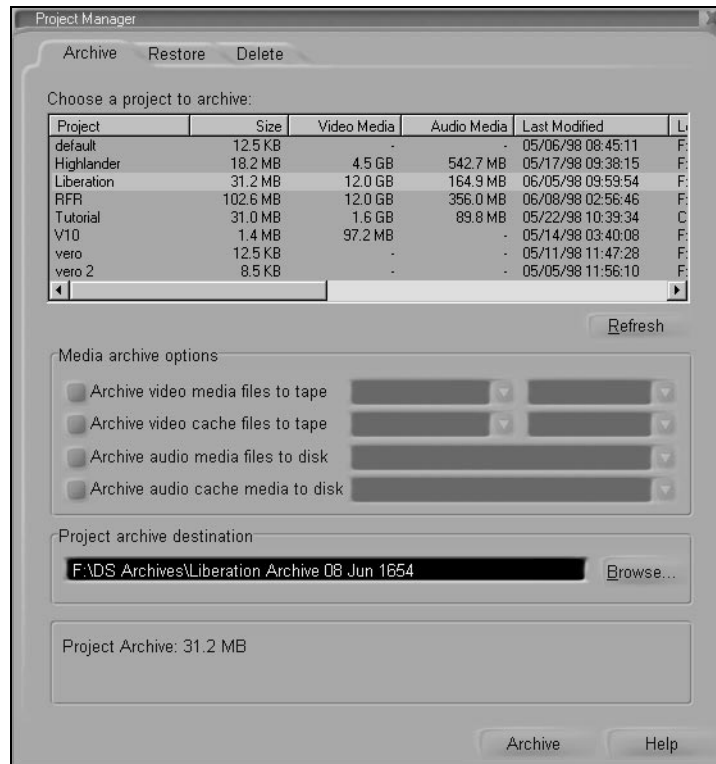


Verwenden des Project Managers

Im Project Manager werden alle Projekte auf Ihrer Arbeitsstation angezeigt. Außerdem können Sie hier die Projektdateien und die zugehörigen Medien archivieren, wiederherstellen und löschen.

So öffnen Sie den Project Manager:

- Wählen Sie im Menü „File“ den Befehl Project Manager.



Archivierungsoptionen (Eigenschaftenseite „Archive“)

Auf der Eigenschaftenseite „Archive“ finden Sie Optionen zum Archivieren der Projekte auf Band oder Festplatte. Sie können auch festlegen, daß nur Video- oder Audio-Medien mit einer bestimmten Komprimierung, Auflösung oder Abtastfrequenz archiviert werden sollen.

Archivieren von Projekten

Wiederherstellungsoptionen (Eigenschaftenseite „Restore“)

Mit Hilfe der Eigenschaftenseite „Restore“ können Sie alle archivierten Projekte wiederherstellen lassen. Die so wiederhergestellten Projekte werden auf der lokalen Festplatte Ihrer Arbeitsstation gespeichert. Dabei kann angegeben werden, ob nur Projektdateien oder aber auch deren Audio- bzw. Video-Medien wiederhergestellt werden sollen.

Löschoptionen (Eigenschaftenseite „Delete“)

Mit Hilfe der Eigenschaftenseite „Delete“ können Sie, mit Ausnahme des gegenwärtig geöffneten Projekts, alle Projekte auf Ihrer lokalen Arbeitsstation löschen. Auf der Eigenschaftenseite werden die Größe der Projektdateien und der zugehörigen Medien sowie das Datum der letzten Änderung angezeigt.

Das Archivieren ermöglicht die Erstellung von Sicherungskopien Ihres Projekts für verschiedene Etappen der Projektbearbeitung, das Verschieben von Projekten auf andere Arbeitsstationen und das Freigeben von Speicherplatz auf Ihrer lokalen Festplatte. Archivierte Projekte lassen sich, falls erforderlich, später wiederherstellen.

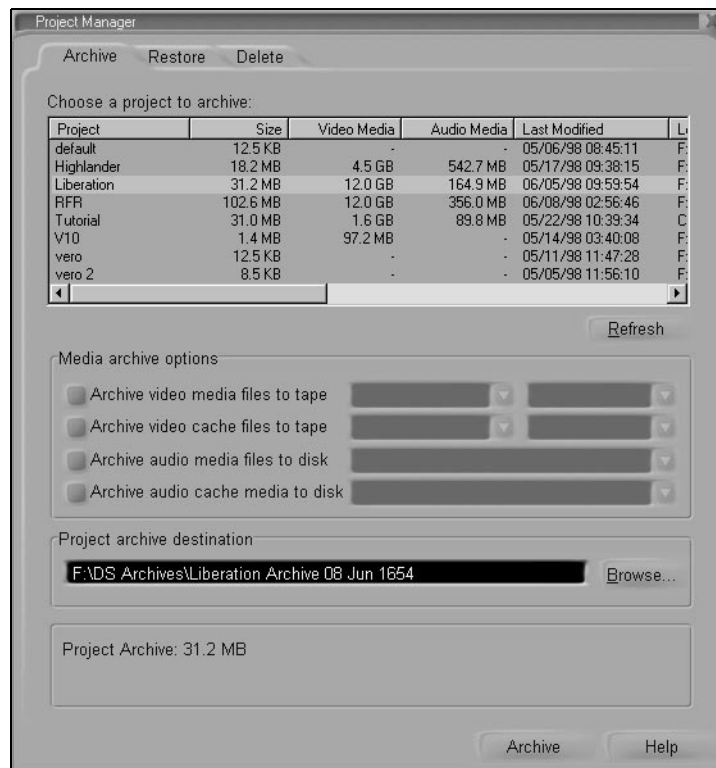
SOFTIMAGE|DS kann sowohl die Projektdaten als auch die zugehörigen Medien archivieren. Werden nur die Projektdaten archiviert, lassen sich die Medien problemlos neu aufnehmen, wenn das Projekt wiederhergestellt wird.

Hinw.

Weitere Informationen zur Projektverwaltung finden Sie im Abschnitt *Arbeiten mit Projekten* auf Seite 235 des *SOFTIMAGE|DS-Benutzerhandbuchs*.

So archivieren Sie ein Projekt:

1. Klicken Sie im Project Manager auf die Eigenschaftenseite *Archive*.



2. Wählen Sie aus der Liste der angezeigten Projekte das zu archivierende Projekt aus.
3. Wenn Sie die Ihrem Projekt zugehörigen Medien archivieren möchten, wählen Sie im Feld Media Archive Options den entsprechenden Medientyp aus.

Hinw.

Single-Stream- und Multistream-Arbeitsstationen haben unterschiedliche Medienformate. Daher müssen alle auf einer Multistream-Arbeitsstation wiederhergestellten Projekte neu aufgenommen werden.

Video wird immer auf Band archiviert, während Audio immer am angegebenen Medienspeicherort auf der Festplatte archiviert wird.

Im Statusbereich wird angezeigt, wieviel Bandplatz für das Archivieren Ihrer Video-Medien erforderlich ist. Auch die Menge des gegebenenfalls für das Archivieren der Audio-Medien benötigten

Festplattenspeicherplatzes wird angezeigt.

Ausführliche Informationen zu den Medienarchivierungsoptionen erhalten Sie, wenn Sie auf die Schaltfläche Help klicken.

4. Der Standard-Speicherort für Archive ist der Ordner DS Archives. Wenn die Projektdateien in einem anderen Zielordner gespeichert werden sollen, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Geben Sie im Textfeld Project Archive Destination den gewünschten Pfad ein.
 - Klicken Sie auf Browse, um den entsprechenden Ordner zu suchen.
5. Klicken Sie auf Archive, um den Vorgang zu starten.

Wenn die Video-Medien auf Band gespeichert werden sollen, können Sie nach der Erstellung des Archivs (und der Archivierung des Audio-Teils) im Dialogfeld „Creating Media Archive“ den Speicherbereich auswählen und einen Startpunkt für die Archivierung auf dem Band festlegen.

Hinw.

Solange im Viewer eine Vorschau der Clips zu sehen ist, läßt sich das Projekt nicht archivieren. (Wenn Sie den Zwei-Monitor-Viewer verwenden, sehen Sie möglicherweise nicht, daß noch Clip-Vorschauen angezeigt werden. Den Zwei-Monitor-Viewer schließen Sie, indem Sie in den Vorschau-Steuerungen auf Done klicken.)

Verschieben von Projekten auf eine andere Arbeitsstation

Sie können Ihre Dateien problemlos und einfach auf eine andere SOFTIMAGE|DS-Arbeitsstation verschieben. Dazu brauchen Sie die Dateien oder/und die zugehörigen Medien einfach nur zu archivieren, diese in einen Ordner auf der neuen Arbeitsstation zu kopieren und das Projekt oder/und die Medien wiederherzustellen.

Single-Stream- und Multistream-Arbeitsstationen haben unterschiedliche Medienformate. Daher müssen die Medien beim Verschieben von Projekten auf eine Multistream-Arbeitsstation nach dem Wiederherstellen der Projektdateien auf der neuen Arbeitsstation neu aufgenommen werden.

So verschieben Sie ein Projekt auf eine andere Arbeitsstation:

1. Archivieren Sie Ihr Projekt. Befolgen Sie dazu die Anweisungen im Abschnitt *Archivieren von Projekten* auf Seite 49.
2. Kopieren Sie die archivierte Datei aus dem Verzeichnis, in dem sie archiviert war, in den entsprechenden Ordner auf der neuen Arbeitsstation.
3. Starten Sie auf der neuen Arbeitsstation das SOFTIMAGE|DS-Storage Utility. Wählen Sie dazu Start > Programs > SOFTIMAGE|DS > Storage Utility.
4. Stellen Sie sicher, daß im Storage Utility dieselben Speichergeräte eingerichtet wurden wie auf der Arbeitsstation, auf der das Projekt archiviert ist.

Weitere Informationen zum Einrichten von Speichergeräten finden Sie im Abschnitt *Verwenden des Storage Utility* auf Seite 61.



Wiederherstellen von Projekten

5. Stellen Sie Ihr Projekt wieder her. Befolgen Sie dazu die Anweisungen im Abschnitt *Wiederherstellen von Projekten* auf Seite 52.

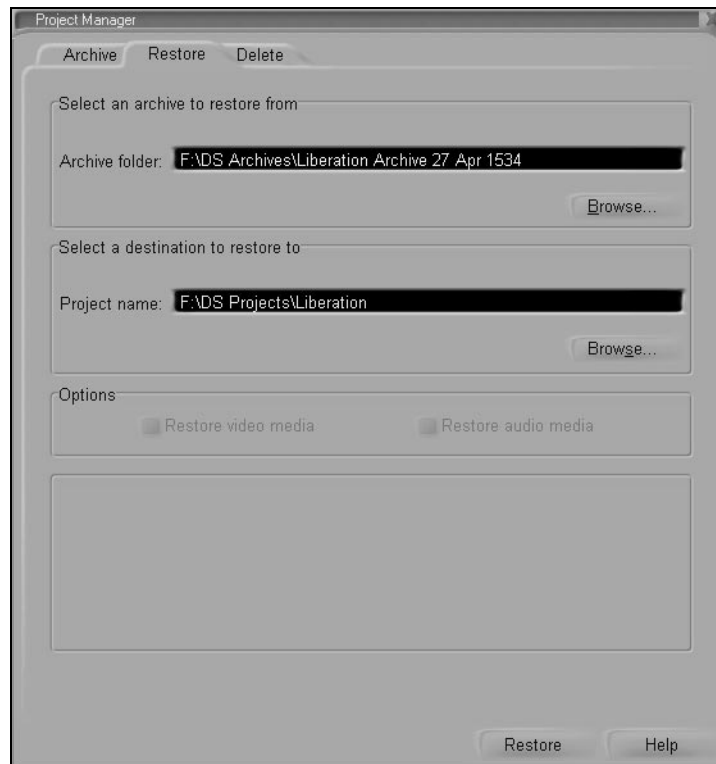
Das Archivieren von Projekten ermöglicht die Erstellung von Sicherungskopien Ihrer Projektdateien, das Verschieben von Projekten auf andere Arbeitsstationen und das Freigeben von Speicherplatz auf Ihrer lokalen Festplatte. Wenn Sie erneut auf das Projekt zugreifen müssen, brauchen Sie es nur wiederherzustellen. Sie können die Projektdateien und alle Video- oder/und Audio-Medien wiederherstellen, die zusammen mit dem Projekt archiviert wurden.

Tip

Weitere Informationen zu den archivierten Dateien können den Textdateien im Archivordner des Projekts entnommen werden. In der Datei *archive.log* werden die Datumsangaben für alle Archivierungs- und Wiederherstellungsoperationen für ein ausgewähltes Archiv aufgeführt, während die Datei *archivetape.log* eine Liste aller archivierten Mediendateien enthält.

So stellen Sie ein Projekt wieder her:

1. Klicken Sie im Project Manager auf die Eigenschaftenseite **Restore**.



2. Geben Sie im Textfeld Archive Folder den Speicherort der archivierten Projektdatei ein, die wiederhergestellt werden soll, oder klicken Sie auf Browse, um nach der Datei zu suchen.



Suchen nach einer archivierten Datei im Standard-Ordner „DS Archives“

3. Geben Sie im Textfeld Project Name den Ordner an, in dem die wiederhergestellten Dateien gespeichert werden sollen.
4. Wenn Sie die dem Projekt zugehörigen Medien wiederherstellen möchten, wählen Sie im Feld Options den entsprechenden Medientyp aus.

Hinw. Single-Stream- und Multistream-Arbeitsstationen haben unterschiedliche Medienformate. Daher müssen die Medien für alle Projekte, die auf einer Single-Stream-Arbeitsstation archiviert wurden, neu aufgenommen werden.

Weitere Informationen zu diesen Optionen erhalten Sie, wenn Sie auf die Schaltfläche Help klicken.

Wenn Sie auf Band archiviertes Video-Material haben, werden Sie aufgefordert, das Band in das Deck einzulegen. Material, das sich auf der Festplatte befindet, wird automatisch wiederhergestellt.

5. Klicken Sie auf Restore, um den Vorgang zu starten.

Wenn Material von Video-Band wiederhergestellt wird, steuert SOFTIMAGE|DS das Deck, sucht nach dem entsprechenden Material auf dem Band und digitalisiert es.

Hinw. Konnte die Wiederherstellung nicht vollständig erfolgreich abgeschlossen werden, so daß einige Clips nicht wiederhergestellt wurden, werden die fehlenden Clips durch erneutes Klicken auf die Schaltfläche Restore neu aufgenommen.

Nachdem das Projekt wiederhergestellt wurde, können Sie es im Project Manager öffnen und mit Ihrer Sequenz arbeiten.



Löschen von Projekten

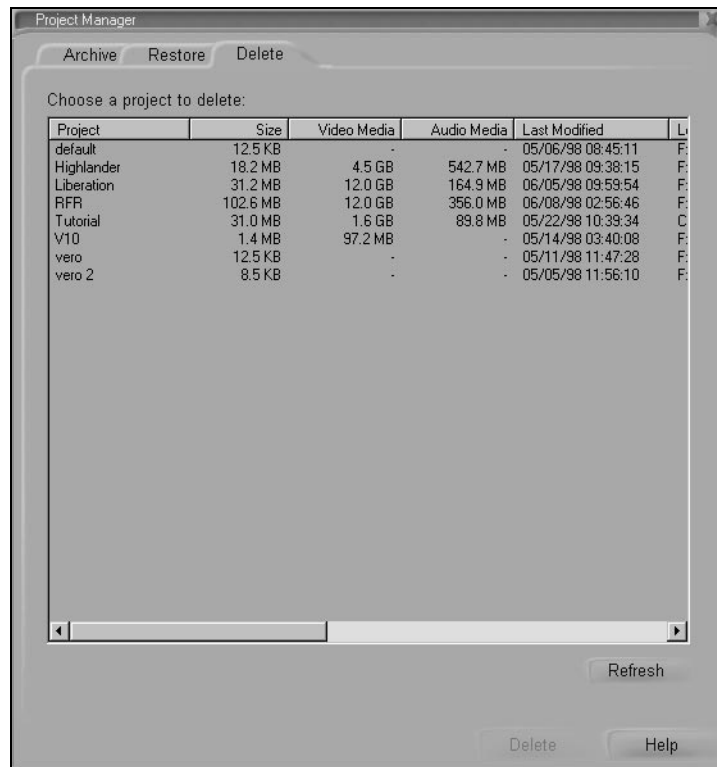
Projekte, die Sie archiviert haben oder nicht mehr benötigen, können von der lokalen Arbeitsstation gelöscht werden.



Dabei werden der Projektordner, die Projektdateien und alle dem Projekt zugehörigen Medien gelöscht.

So löschen Sie ein Projekt:

1. Schließen Sie das Projekt, das gelöscht werden soll.
2. Klicken Sie im Project Manager auf die Eigenschaftenseite Delete.



3. Wählen Sie aus der Liste der angezeigten Projekte das zu löschende Projekt aus.
4. Klicken Sie auf Delete.
Sie werden aufgefordert, den Löschvorgang zu bestätigen.
5. Klicken Sie auf Yes, wenn das Projekt und die zugehörigen Medien gelöscht werden sollen.

Suchen von Clips im Browser

Zum Anzeigen der Quelle von Clips auf der Timeline steht Ihnen der Befehl „Match Frame“ zur Verfügung.

So suchen Sie Clips im Browser:

1. Wählen Sie einen Clip auf der Timeline aus:
2. Klicken Sie auf das Symbol für den Browser im Steuerungs-Panel.
3. Klicken Sie bei gedrückter STRG-Taste auf Match Frame.

Der Browser wird daraufhin aktualisiert, und der Ordner, der den Clip enthält, wird geöffnet. Der Master-Clip (übergeordneter Clip) wird anschließend in den Quell-Viewer geladen. Im Positionsanzeigefeld wird die Gesamtlänge des Clips angezeigt. Außerdem wird mittels Markierungen der Start- und der Endpunkt des Clips auf der Timeline angegeben.



Verwenden des Bearbeitungsmodus „16x9 Anamorphic“

SOFTIMAGE|DS unterstützt Material, das für Film oder HDTV im Breitwandformat (anamorphotisch) aufgezeichnet wurde. Zu Bearbeitungszwecken können Sie von der Datei aufnehmen oder/und das Standard-NTSC- bzw. PAL-Format als 16 x 9 anzeigen, so daß alle Effekte, die Sie zuweisen, in der Proportion mit Ihrem Material übereinstimmen.

Dabei sollte nicht vergessen werden, daß die Bearbeitung zwar im Format 16 x 9 erfolgt, für die Ausgabe aber die Sende-Pixelauflösung beibehalten wird.

So legen Sie das anamorphotische Pixelverhältnis 16x9 für die Aufnahme fest:

1. Klicken Sie auf das Layout-Symbol für die Medienverwaltung in der Taskleiste.
2. Klicken Sie im Layout für die Medienverwaltung auf die Eigenschaftenseite Input.
3. Wählen Sie in der Liste „Capture Source“ die Option File aus.
4. Wählen Sie aus der Liste „File pixel ratio“ entweder NTSC 16x9 (1.2) oder PAL 16x9 (1.42) aus.

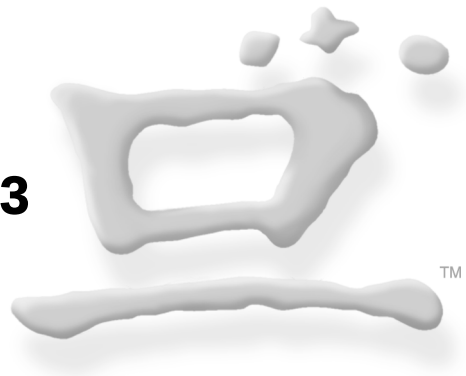
So legen Sie das anamorphotische Pixelverhältnis 16x9 für eine neue Sequenz fest:

1. Wählen Sie im Menü „File“ den Befehl New Sequence.



2. Aktivieren Sie unter „Video Settings“ entweder die Option NTSC D1 oder die Option PAL D1.
Die Angabe unter „Pixel Ratio“ wird entsprechend aktualisiert.
3. Aktivieren Sie die Option 16/9 Anamorphic.

Kapitel **3**



Aufnehmen und Ausgeben von Material



Inhalt dieses Kapitels

Neues in dieser Version	51
Änderungen in dieser Version	52
Verwenden des Storage Utility	53
Hinzufügen von Speicherbereichen	54
Ändern von Speicherbereichen	55
Löschen von Speicherbereichen	55
Zeitverzögerte Neuaufnahme (Option „Time Delay“)	57
Importieren und Exportieren von QuickTime-Dateien	58
Importieren von QuickTime-Dateien	58
Exportieren von QuickTime-Dateien	59

Neues in dieser Version

In der folgenden Tabelle werden die neuen Medienverwaltungsfunktionen und -merkmale aufgeführt, die in Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS noch nicht enthalten waren:

Funktion/ Merkmal	Beschreibung
Ein-/Ausgabeprotokolle	Spezifische Ein-/Ausgabeprotokolle unterstützen externe Decks. Diese Protokolle werden im Feld „External Device“ im Konfigurations-Panel des Layouts für die Medienverwaltung aufgeführt. Hinweis: Die meisten Geräte sind mit der Liste der vorgegebenen Auswahlmöglichkeiten kompatibel. Wenn das von Ihnen ausgewählte Protokoll mit Ihrem Gerät nicht kompatibel ist, wird statt dessen ein empfohlenes Protokoll angezeigt.
Storage Utility	Mit diesem eigenständigen Programm können Sie Speicherbereiche für Ihre Medien konfigurieren (siehe Seite 61).
Option „Time Delay“	Ermöglicht die Neuaufnahme von Material aus dem Browser oder der Timeline zu einem späteren Zeitpunkt (siehe Seite 65).
Dateien importieren	Bei einigen Programmen von Fremdanbietern gibt es Datei-Parser-Beschränkungen, wenn Formate mit einer Größe von mehr als 2 GB exportiert werden. In diesem Fall kann SOFTIMAGE DS nicht die gesamte Länge des Clips importieren (die Aufnahme wird nach ungefähr einer Minute gestoppt). Beim Exportieren von Bildern oder Videoclips mit Programmen von Fremdanbietern empfiehlt es sich daher, die Dateigröße zu reduzieren oder Ihre Sequenz in kleineren, einfacher zu verwaltenden Segmenten zu exportieren.
Photoshop 4.0-Dateien importieren	SOFTIMAGE DS unterstützt den Import von Photoshop 4.0-Dateien. Grafiken, die aus mehreren Ebenen bestehen, werden als Bilder mit nur einer Ebene importiert.
QuickTime-Dateien importieren/exportieren	SOFTIMAGE DS unterstützt den Import und Export von QuickTime-Dateien (siehe Seite 66).
Fehlermeldung	Wenn Sie versuchen, Material von Band aufzunehmen, ohne daß das Bandgerät eingeschaltet ist, wird die folgende Meldung angezeigt: „External device not ready.“



Änderungen in dieser Version

In der folgenden Tabelle werden die Medienverwaltungsfunktionen aufgeführt, die gegenüber der Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS geändert wurden:

Funktion/ Merkmal	Beschreibung
Audio-Eingangs- und Ausgangskanäle	Die Anzeige der Anzahl der von Ihrer Hardware unterstützten Audio-Eingangs- und Ausgangskanäle in den Panels für Eingabe und Ausgabe wird bei Änderungen der Hardware-Konfiguration automatisch aktualisiert.
Jog und Shuttle	Die Performance von Jog und Shuttle wurde verbessert.
Aufnahmequalität bei digitalen Audiosignalen	Einige Audio-Hardware-Geräte sind in der Lage, die Abtastfrequenz eingehender digitaler Audiosignale zu erkennen und sich automatisch auf diese Frequenz einzustellen. Wenn Ihre Audio-Hardware diese automatische Frequenzeinstellung nicht unterstützt, schaltet sie das eingehende Audiosignal stumm.

Verwenden des Storage Utility

Das SOFTIMAGE|DS Storage Utility ist ein eigenständiges Programm, mit dem Sie Speicherbereiche für Ihre Medien konfigurieren können. Dieses Programm wird während der Installation und Konfiguration automatisch mit installiert.

Das Konfigurieren von Video- bzw. Audio-Speicherbereichen mit Hilfe des SOFTIMAGE|DS Storage Utility ist erforderlich, damit diese Speicherbereiche von SOFTIMAGE|DS erkannt werden können.

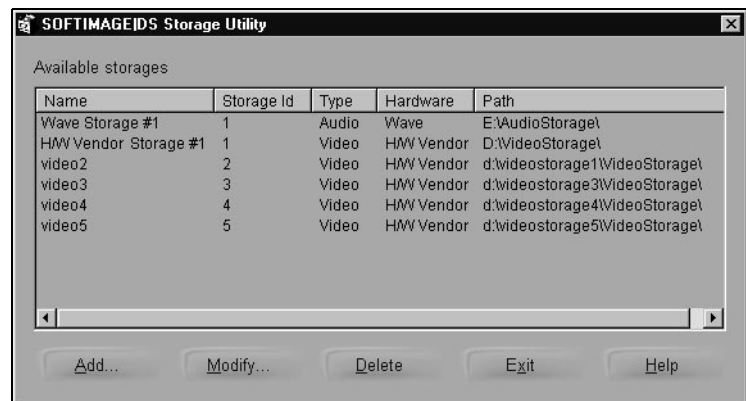
Hinw. Speicherbereiche können nur konfiguriert werden, wenn SOFTIMAGE|DS nicht ausgeführt wird.

Wenn SOFTIMAGE|DS installiert ist, wird das Disk Array Ihrer Arbeitsstation als primärer Speicherbereich für Ihre Medien konfiguriert. Sie können diesen Speicherbereich ändern, indem Sie weitere Speichergeräte hinzufügen oder festlegen, daß Ihre Audio- bzw. Videomedien in anderen Ordnern auf diesen Geräten gespeichert werden sollen.

So greifen Sie auf das Storage Utility zu:

- Klicken Sie auf „Start“, und wählen Sie Programme > Softimage DS > Storage Utility.

Im „Storage Utility“-Fenster werden alle gegenwärtig für Ihre Arbeitsstation definierten Video- und Audio-Speicherbereiche angezeigt. Außerdem können Sie hier neue Speicherbereiche hinzufügen oder die vorhandenen Speicherbereiche ändern bzw. löschen. Für jeden Speicherbereich wird das entsprechende Hardware-Gerät und der ihm während der Konfiguration zugewiesene Name angezeigt.





Hinw.

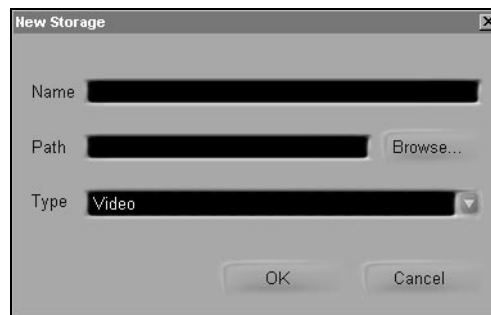
Wenn Sie SOFTIMAGE|DS oder das Storage Utility deinstallieren, verbleiben die Namen und Positionen der Speichergeräte in der Registrierung des Systems. Wird SOFTIMAGE|DS danach erneut installiert, werden die Speicherbereiche anhand dieser Informationen automatisch wiederhergestellt.

Hinzufügen von Speicherbereichen

Bevor Sie Ihrer Arbeitsstation einen weiteren Speicherbereich hinzufügen, sollte sichergestellt sein, daß das Speichergerät den Herstellerangaben entsprechend installiert wurde. Zum Konfigurieren der entsprechenden Parameter für den Speicherbereich steht Ihnen das Dialogfeld „New Storage“ zur Verfügung.

So fügen Sie einen Speicherbereich hinzu:

1. Klicken Sie im Dialogfeld „SOFTIMAGE|DS Storage Utility“ auf Add.



2. Geben Sie im Textfeld Name einen möglichst aussagekräftigen Namen für das Speichergerät ein. Dieser Name wird beim Auswählen eines Speicherbereichs für das Aufnehmen, Processing oder Ausgeben von Material angezeigt.
3. Geben Sie im Textfeld Path das Laufwerk und den Ordernamen ein, in dem Ihre Medien gespeichert werden sollen, bzw. verwenden Sie die Schaltfläche Browse, um den Speicherort genau anzugeben. Wird kein Ordner angegeben, erstellt das Storage Utility automatisch einen Ordner. Dabei wird der in der Liste Type angegebene Medientyp zur Grundlage genommen.

Hinw.

Es können bis zu neun Speichergeräte definiert werden. Jedes Speichergerät muß einen eindeutigen Namen und Pfad zugewiesen bekommen. Das Definieren eines Speichergeräts innerhalb eines anderen Speichergeräts ist nicht möglich.

4. Wählen Sie in der Liste Type als Medium entweder „Audio“ oder „Video“.
5. Klicken Sie auf OK, um die Einstellungen zu speichern.
Der neue Speicherbereich wird daraufhin im „Storage Utility“-Fenster angezeigt.

Ändern von Speicherbereichen

Sie haben jederzeit die Möglichkeit, den Namen oder die Position Ihres Speicherbereichs zu ändern. Wenn Sie den Speicherbereich ändern, ist es nicht mehr möglich, Clips oder Sequenzen abzuspielen, die auf diesen Speicherbereich zugreifen.

So ändern Sie den Speicherbereich:

1. Klicken Sie im Fenster „SOFTIMAGE|DS Storage Utility“ auf den entsprechenden Speicherbereichsnamen, um ihn zu markieren.
2. Klicken Sie auf **Modify**.
3. Ändern Sie im Dialogfeld „Modify Storage“ die Einstellungen für den Speicherbereich, und klicken Sie dann auf **OK**, um die Änderungen zu speichern.

Löschen von Speicherbereichen

Speicherbereiche, die nicht mehr benötigt werden, lassen sich leicht aus der Registrierung des Systems entfernen. Das Medium selbst wird dabei nicht gelöscht, aber ein Zugriff auf das Medium auf diesem Speichergerät ist nicht mehr möglich.

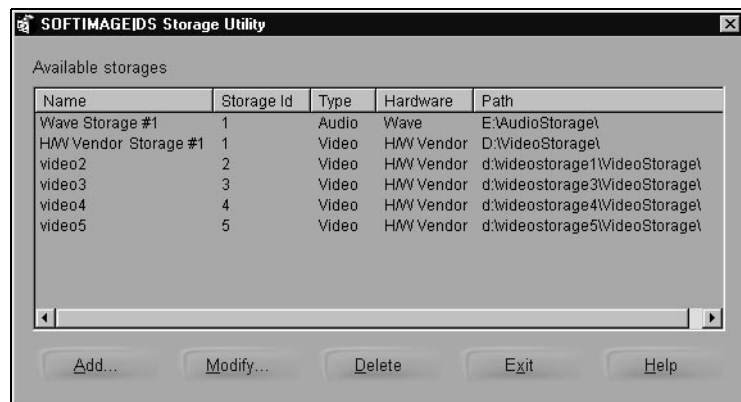
So löschen Sie einen Speicherbereich:

1. Wählen Sie im Dialogfeld „SOFTIMAGE|DS Storage Utility“ den Speicherbereich aus, der gelöscht werden soll.
2. Klicken Sie auf **Delete**.

Sie werden aufgefordert, den Löschvorgang zu bestätigen.

Hinw.

Das Storage Utility kann Speicherbereiche nur in umgekehrter Reihenfolge löschen, in der sie der Registrierung des Systems hinzugefügt wurden. Die Reihenfolge der Hinzufügung zur Registrierung wird durch eine für jeden Medientyp getrennt vergebene Speicherbereichskennung (Storage ID) gekennzeichnet. Daher ist das Entfernen eines Speicherbereichs nur dann möglich, wenn Sie zuvor alle anderen Speicherbereiche *desselben Medientyps* entfernt haben, die nach diesem Speicherbereich hinzugefügt wurden.



3. Klicken Sie auf OK, um den Speicherbereich aus der Registrierung des Systems zu entfernen.

Der Speicherbereich ist damit nicht mehr von SOFTIMAGE|DS aus zugänglich, aber das Medium verbleibt auf dem Speichergerät.

Zeitverzögerte Neuaufnahme (Option „Time Delay“)

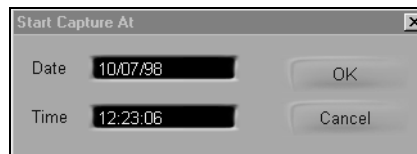
SOFTIMAGE|DS Ermöglicht die Neuaufnahme von Master-Clips aus dem Browser oder der Timeline zu einem späteren Zeitpunkt. Diese Funktion kann sich als nützlich erweisen, wenn Sie in Ihrer Sequenz dreidimensional gerenderte Bilder verwenden. Auf diese Weise können Sie die 3D-Bilder nachts rendern lassen und die Option „Time Delay“ so einstellen, daß die Aufnahme beginnt, sobald das Rendern abgeschlossen ist. Wenn Sie dann an Ihren Rechner zurückkehren, ist alles fertig aufgenommen.

So legen Sie den Zeitpunkt des Beginns der Neuaufnahme fest:

1. Wählen Sie im Browser oder der Timeline die Master-Clip(s) aus, die neu aufgenommen werden sollen.

Wenn Sie zu diesem Zeitpunkt keinen Clip auswählen, werden Sie zum Auswählen aufgefordert, sobald Sie auf Capture klicken.

2. Klicken Sie im Layout für die Medienverwaltung auf die Eigenschaftenseite Input.
3. Wählen Sie in der Liste „Capture Source“ Browser oder Timeline aus. Die zeitverzögerte Neuaufnahme wird nur für die Optionen „Browser“ und „Timeline“ unterstützt.
4. Aktivieren Sie die Option Time Delay.
5. Klicken Sie auf Capture.



6. Geben Sie den Zeitpunkt (Datum und Uhrzeit) ein, zu dem die Aufnahme beginnen soll, und klicken Sie auf OK.

In der Statusanzeige werden daraufhin das aktuelle Datum und die aktuelle Uhrzeit sowie das Datum und die Uhrzeit des Aufnahmebeginns angezeigt.

Hinw.

Für die Festlegung, wann die Neuaufnahme beginnen und enden soll, verwendet SOFTIMAGE|DS die Datums- und Uhrzeiteinstellungen Ihres Computers. Es empfiehlt sich daher, auf die korrekte Einstellung der Systemuhr zu achten, um sicherzugehen, daß die Aufnahme auch wirklich zum gewünschten Zeitpunkt erfolgt.



Importieren und Exportieren von QuickTime-Dateien

Importieren von QuickTime-Dateien

SOFTIMAGE|DS unterstützt den Import und Export von QuickTime-Dateien.

Für das Aufnehmen von QuickTime-Dateien muß auf Ihrem Computer die Version 3.0 des QuickTime Viewer installiert sein, damit Sie diese Dateitypen importieren können. QuickTime steht auf der folgenden Website zum Herunterladen bereit: www.apple.com/quicktime.

Hinw.

Die Macintosh®-spezifischen Bild- und Abtastfrequenzen, wie z. B. die Abtastfrequenz 22247 Hz, werden von SOFTIMAGE|DS nicht unterstützt. Wenn Sie diese Dateien zu importieren versuchen, kann es passieren, daß die Audio- oder/und Videosequenzen nicht nutzbar sind.

So importieren Sie eine QuickTime-Datei:

1. Klicken Sie im Layout für die Medienverwaltung auf die Eigenschaftenseite **Input**.
2. Wählen Sie in der Liste „Capture Source“ die Option **File** aus.
3. Aktivieren Sie die Option **Convert video frame rate**, um die Bildfrequenz der zu importierenden Datei in die von der Sequenz verwendete Bildfrequenz (NTSC oder PAL) umzuwandeln.

Da QuickTime mehrere Bildfrequenzen unterstützt, kann sich die Bildfrequenz des Clips stark von der NTSC- oder PAL-Frequenz unterscheiden. Der Unterschied bei den Bildfrequenzen kann dazu führen, daß die Bewegungen im Clip schneller oder langsamer als gewünscht ablaufen.

4. Klicken Sie auf **Import**.
5. Wählen Sie die Datei(en) aus, die importiert werden soll(en), und klicken Sie auf **Open**.

Nach Abschluß des Importprozesses wird im Browser ein Clip angezeigt.

Exportieren von QuickTime-Dateien

SOFTIMAGE|DS unterstützt das Exportieren von Clips oder Sequenzen in das QuickTime-Format.

Hinw.

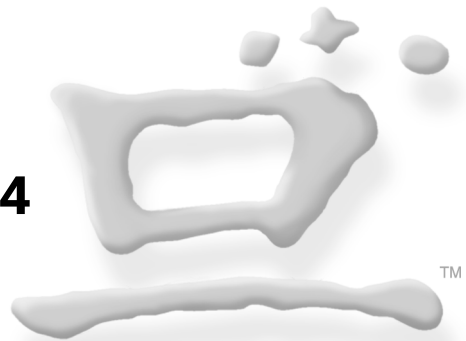
Vor dem Exportieren einer Sequenz im QuickTime-Format muß sichergestellt sein, daß der Platz auf der Festplatte ausreicht. Ist dies nicht der Fall, läßt sich die Sequenz nicht exportieren.

So exportieren Sie eine QuickTime-Datei:

1. Klicken Sie im Layout für die Medienverwaltung auf die Eigenschaftenseite **Output**.
2. Wählen Sie aus der Liste der Ausgabe-Auflösungen (**Output Resolution**) im Feld „Options“ eine Auflösung aus.
Wenn nur begrenzt Platz auf der Festplatte zur Verfügung steht, aktivieren Sie die Option **Use Compression**, um die Größe Ihrer QuickTime-Datei zu verringern.
3. Klicken Sie auf **Export**.
4. Wählen Sie im Dialogfeld „Export to File“ einen Ordner aus, in dem Ihr Material gespeichert werden soll.
5. Geben Sie einen Namen für die Datei ein.
6. Wählen Sie aus der Liste **Save as Type** die Option **QuickTime** aus.
7. Klicken Sie auf **Save**.
Die QuickTime-Datei wird daraufhin exportiert und im angegebenen Ordner gespeichert.



Kapitel 4



Conforming



Inhalt dieses Kapitels

Neues in dieser Version	59
Änderungen in dieser Version	59
Festlegen der EDL-Eigenschaften	61
Minimieren der Bearbeitungsschritte während des Conforming ..	62
OMF-Unterstützung	64
ALE-Importansicht	65
Die Werkzeuge in der ALE-Importansicht	65
Importieren von ALE-Dateien	66
Abrufen von Informationen zu globalen Dateieigenschaften	66
Loggen von Clips aus einer ALE-Datei	67

Neues in dieser Version

In der folgenden Tabelle werden die neuen Funktionen und Merkmale aufgeführt, die in Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS noch nicht enthalten waren:

Funktion/ Merkmal	Beschreibung
Erweiterte OMF-Unterstützung	SOFTIMAGE DS bietet eine erweiterte Unterstützung des OMF-Formats durch die Neuerstellung verschiedener Klassen von Avid Media Composer®-Effekten mit kompletten Keyframe-Informationen (siehe Seite 76).
Schaltfläche „Clear“ (EDL-Ansicht)	Löscht die aktuelle EDL aus dem Arbeitsspeicher. Beim bloßen Schließen der EDL-Ansicht wird die aktuelle EDL nicht aus dem Arbeitsspeicher gelöscht. Wenn Sie die EDL-Ansicht schließen und während derselben Arbeitssitzung noch einmal öffnen, wird in der EDL-Ansicht die zuletzt von Ihnen geladene EDL angezeigt.
Dialogfeld „EDL Properties“	Ermöglicht die Festlegung der verschiedenen Optionen für die aktuelle EDL (siehe Seite 73).
Option „Minimize Edits“	Mit dieser Option im Dialogfeld „EDL Properties“ können Sie festlegen, wie anhand der EDL Master-Clips erstellen werden können (siehe Seite 74).
Aufzeichnungs-Timecodes als Drop Frames oder Non-Drop Frames	Mit einer Option im Dialogfeld „EDL Properties“ können Sie festlegen, ob Aufzeichnungs-Timecodes als Drop Frame oder als Non-Drop Frame angezeigt werden sollen (siehe Seite 73).
EDLs sortieren	Sie können eine EDL auf verschiedene Art und Weise sortieren. Eine Möglichkeit ist die Sortierung nach der Ereignisnummer. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Hauptbereich der EDL-Ansicht, und wählen Sie aus dem Kontextmenü eine der angebotenen Sortieroptionen aus.
Schaltfläche „Create Logs“ (OMF-Ansicht)	Ermöglicht das Erstellen von Logs aus einer OMF-Komposition. Anhand einer Statusanzeige lässt sich erkennen, wie weit die Erstellung der Master-Clips vorangeschritten ist.
EDL umbenennen	Sie können die EDLs jetzt umbenennen, indem Sie einfach im Textfeld „EDL Title“ des Dialogfelds „EDL Properties“ den neuen Namen eingeben.
Avid Log Exchange (ALE)-Dateien importieren	Es ist jetzt auch möglich, ALE-Dateien in SOFTIMAGE DS zu importieren (siehe Seite 77).



Änderungen in dieser Version

In der folgenden Tabelle werden die gegenüber der Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS geänderten Funktionen und Merkmale aufgeführt:

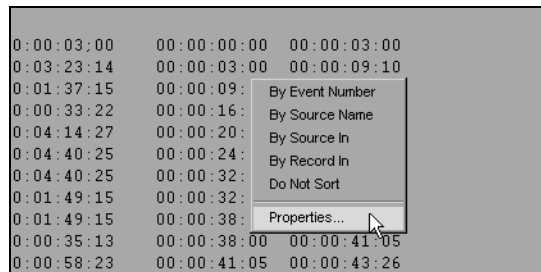
Funktion/ Merkmal	Beschreibung
Importierte EDLs werden auf Fehler überprüft	Wenn eine ungültige Zeile entdeckt wird, erscheint an der entsprechenden Stelle der EDL ein Kommentar, der wie folgt beginnt: ***ERROR: <Grund für den Fehler>: <gesamte Zeile>. Die gültigen Zeilen bleiben unverändert.
Format vor dem EDL-Import ändern	Beim Importieren einer EDL können Sie im Textfeld „Files of Type“ ein Format festlegen. Sollten Sie sich anders entscheiden, haben Sie eine weitere Möglichkeit, das Format zu ändern, bevor Sie die EDL importieren.
Interpretation von OMF-Dateien	OMF-Dateien werden jetzt umfassender interpretiert (siehe Seite 76).
EDLs mit auf die gleiche Quelle zurückgehenden Übergängen werden besser interpretiert	Quellbandnamen, gleich ob mit einem „B“ versehen oder nicht, beziehen sich auf dieselbe Quelle, wodurch der Aufnahme-prozeß effizienter abläuft.

Festlegen der EDL-Eigenschaften

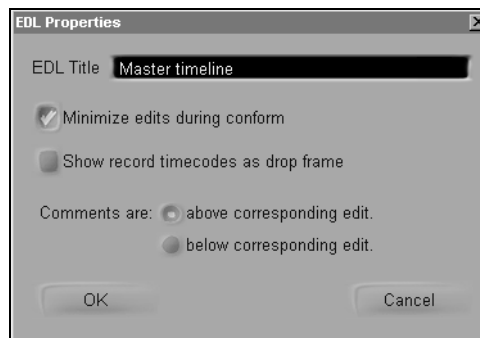
Im Dialogfeld „EDL Properties“ können Sie Optionen für die aktuell angezeigte EDL festlegen.

So legen Sie die EDL-Eigenschaften fest:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Hauptbereich der EDL-Ansicht, und wählen Sie aus dem Kontextmenü den Befehl Properties.



Das Dialogfeld „EDL Properties“ wird geöffnet.





Das Dialogfeld „EDL Properties“ enthält die folgenden Optionen:

Parameter	Beschreibung
EDL Title	Name der aktuellen EDL
Minimize edits during conform	Für alle Quellereignisse, die verbundene Timecodes enthalten, wird ein gemeinsamer Master-Clip erstellt. Wenn Sie diese Option deaktivieren, wird für jedes Ereignis ein getrennter Clip angelegt.
Show record timecodes as drop frame	Mit dieser Option können Sie festlegen, ob Aufzeichnungs-Timecodes als Drop Frame oder als Non-Drop Frame angezeigt werden sollen. Enthält eine EDL keine Informationen über die Bildfrequenz oder besteht eine Diskrepanz zwischen den Bildfrequenzen in der Spalte „Record“ der EDL, übernimmt SOFTIMAGE DS die Bildfrequenz, die im Aufzeichnungs-Timecode in der ersten Zeile der EDL verwendet wird. Hinweis: Wenn eine PAL-Liste angezeigt wird, ist diese Option nicht aktiv.
Comments are above corresponding edit	Kommentare in der EDL-Ansicht werden oberhalb des Bearbeitungsschritts angezeigt, auf den sie sich beziehen.
Comments are below corresponding edit	Kommentare in der EDL-Ansicht werden unterhalb des Bearbeitungsschritts angezeigt, auf den sie sich beziehen.

Minimieren der Bearbeitungsschritte während des Conforming

Beim Erstellen von Logs oder Aufnahmen von der Timeline aus (nach einer EDL-zu-Timeline-Operation) können Sie festlegen, wie SOFTIMAGE|DS Master-Clips im Browser erstellt werden.

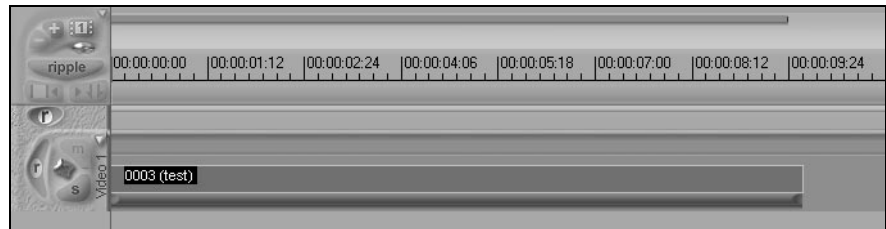
Wenn Sie die Option Minimize Edits During Conform aktivieren, wird für alle Quellereignisse, die verbundene Timecodes enthalten, ein gemeinsamer Master-Clip erstellt. Deaktivieren Sie die Option, wenn für jedes Ereignis ein getrennter Clip angelegt werden soll.

Als Beispiel möge die folgende EDL dienen:

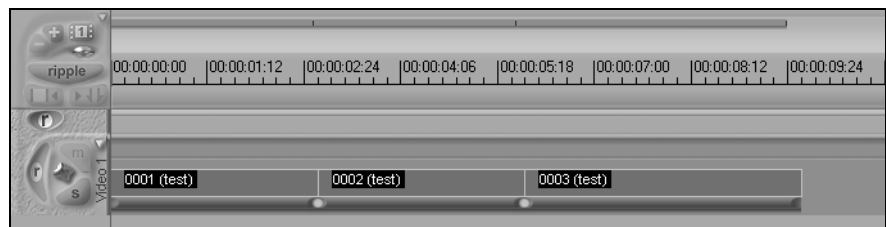
0001	Master	V	C	10:00:00:00	10:00:03:00	00:00:00:00	00:00:03:00
0002	Master	V	C	10:00:03:00	10:00:06:00	00:00:03:00	00:00:06:00
0003	Master	V	C	10:00:06:00	10:00:10:00	00:00:06:00	00:00:10:00

Wenn Sie die Option Minimize Edits During Conform aktivieren, wird nur ein einziger Master-Clip („0003“) erstellt. Dieser Master-Clip enthält die Medien aus den drei EDL-Ereignissen (0001, 0002 und 0003), die über verbundene Timecodes verfügen. Wenn Sie diese Option deaktivieren, werden drei getrennte Clips angelegt („0001“, „0002“ und „0003“).

Eine EDL-zu-Timeline-Operation erbringt die folgenden Ergebnisse:



Wenn Sie die Option „Minimize edits during conform“ aktiviert haben, wird ein gemeinsamer Clip auf der Timeline erstellt.



Haben Sie die Option „Minimize edits during conform“ deaktiviert, werden drei getrennte Clips auf der Timeline angelegt.

Nach einer „Create Logs“-Operation wird im Browser folgendes angezeigt:



Wenn Sie die Option „Minimize edits during conform“ aktiviert haben, wird ein gemeinsamer Clip im Browser erstellt.



Haben Sie die Option „Minimize edits during conform“ deaktiviert, werden drei getrennte Clips im Browser angelegt.



OMF-Unterstützung

SOFTIMAGE|DS unterstützt die folgenden Avid Media Composer-Effektklassen mit kompletten Keyframe-Informationen:

- Picture in Picture
- Resize
- Superimpose
- Fade up/Fade down
- SMPTE Wipes (erstellt auch das nächste SMPTE-Wipe für Non-Standard-Avid Media Composer-Wipes)
- Masks
- Spins
- Flips/Flops

SOFTIMAGE|DS geht davon aus, daß das gesamte Material in der OMF-Komposition von Band stammt. Material, das aus einer Datei importiert wurde, wird bisher noch nicht unterstützt.

Wenn Sie eine OMF-zu-Timeline-Operation ausführen, werden Chroma-Keys, Übergänge, Titel und Subclips effizienter wiederhergestellt.

Wenn Sie eine OMF-Datei mit mehr als einer Komposition laden, werden Sie mit einem Dialogfeld aufgefordert anzugeben, welche Komposition importiert werden soll. Liegen keine Kompositionen mit Timecode-Informationen vor, wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.

Hinw.

SOFTIMAGE|DS kann nur OMF 2.0-Dateien importieren. Wenn Sie versuchen, über die OMF-Ansicht eine OMF 1.0-Datei zu importieren, erhalten Sie eine entsprechende Fehlermeldung.

Im folgenden wird beschrieben, was beim Importieren der einzelnen Effekte passiert:

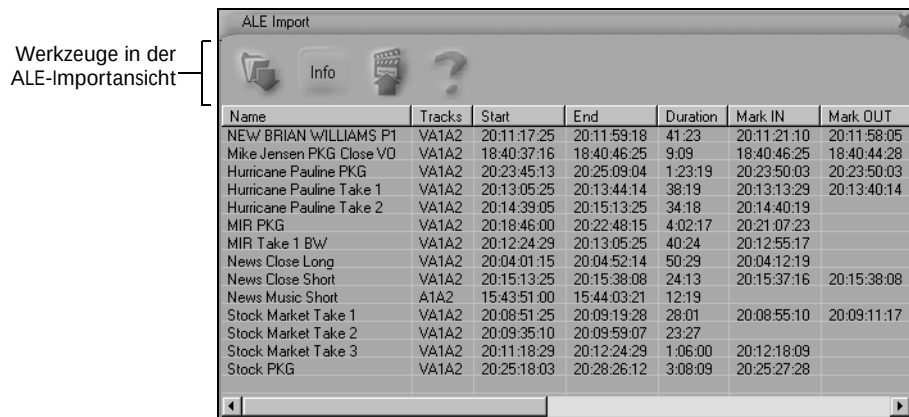
Effekt	Ergebnis
Chroma Keys	„Chroma Key“-Ereignisse erscheinen als ein Hintergrund-Clip auf Videospur 1 und der Key-Clip auf der Overlay-Spur, wobei ein „Chroma Key“-Clip-Effekt zugewiesen wird.
Titel	Titel, die Clips in einer OMF-Komposition zugewiesen wurden, erscheinen als ein Grafik-Container-Clip mit einem Layer, in dem ein Grafik-Layer-Effekt zugewiesen ist.
Übergänge	Übergänge, die in einer OMF-Komposition auf einer einzigen Spur erstellt wurden, erscheinen in SOFTIMAGE DS ebenfalls auf einer einzigen Spur (Videospur 1). Bei Übergängen, die ursprünglich auf zwei Spuren erstellt wurden, erscheinen der ausgehende Clip auf Videospur 1 und der eingehende Clip auf der Overlay-Spur, wobei ihm ein Übergangseffekt zugewiesen wird.

ALE-Importansicht

SOFTIMAGE|DS unterstützt das Dateiformat „Avid Log Exchange“ (ALE). Die ALE-Importansicht ermöglicht die Erstellung von Master-Clips aus einem im Avid Media Composer erstellten Log oder von jedem anderen System aus, das ALE-Logdateien ausgeben kann. Die ALE-Datei enthält nur Quellinformationen. Es werden also keine Sequenzen, Effekte oder andere komplexere Konzepte importiert. Da die ALE-Datei das Medium selbst nicht enthält, muß es separat aufgenommen werden.

So öffnen Sie die ALE-Importansicht:

- Wählen Sie im Menü „View“ den Befehl Views > ALE Import.



Nähere Informationen zu dieser Ansicht erhalten Sie, wenn Sie auf das Hilfe-Symbol klicken.

Die Werkzeuge in der ALE-Importansicht

Die Werkzeuge der ALE-Importansicht werden durch verschiedene Symbolschaltflächen repräsentiert, mit deren Hilfe Sie ALE-Dateien importieren, Clips loggen und Informationen zu den globalen Eigenschaften einer Datei abrufen können.

Info (Informationen zu globalen Dateieigenschaften abrufen)





Folgende Werkzeuge stehen in der ALE-Importansicht zur Verfügung:

Werkzeug	Beschreibung
Load ALE File	Ermöglicht das Importieren von ALE-Dateien.
Info	Zeigt Informationen zu den globalen Eigenschaften der aktuellen ALE-Datei (wie Video-/Audio-Format oder Bildfrequenz) an.
Create Logs	Erstellt für jeden in der aktuellen ALE-Importansicht beschriebenen Clip einen Master-Clip im Browser. Wenn keine Ereignisse ausgewählt sind, werden Master-Clips für alle Ereignisse erstellt. Ist mindestens ein Ereignis markiert, werden nur für diese Ereignisse Master-Clips erstellt.

Importieren von ALE-Dateien



SOFTIMAGE|DSunterstützt den Import von ALE-Dateien und ist in der Lage, diese Dateien zu interpretieren.

So importieren Sie eine ALE-Datei:

1. Klicken Sie in der ALE-Importansicht auf das Werkzeug „Load ALE File“.
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Open“ eine Datei aus.
Die ausgewählte ALE-Datei wird daraufhin in der ALE-Importansicht angezeigt.

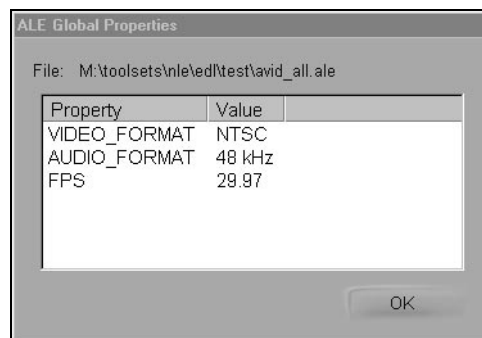
Abrufen von Informationen zu globalen Dateieigenschaften



Über die ALE-Importansicht können Sie sich die globalen Eigenschaften einer Datei (Speicherort der Datei und die Werte verschiedener globaler Eigenschaften, wie Video-/Audio-Format, Bildfrequenz usw.) anzeigen lassen.

So rufen Sie Informationen zu den globalen Dateieigenschaften ab:

- Klicken Sie in der ALE-Importansicht auf das Werkzeug „Info“.



Loggen von Clips aus einer ALE-Datei

Nachdem Sie eine ALE-Datei in SOFTIMAGE|DS importiert haben, können Sie die Clips auswählen, die Sie im Browser loggen möchten. Für das Loggen von Master-Clips müssen bestimmte Bedingungen erfüllt sein. Für die folgenden Clip-Eigenschaften müssen Werte angegeben sein:

- Tape (oder eine globale Bandeigenschaft)
- Name
- Start
- End
- Tracks

Wenn einer dieser Eigenschaften keine Werte zugewiesen sind, ist die Symbolschaltfläche „Create Logs“ nicht verfügbar.

So loggen Sie einen Master-Clip im Browser:

1. Wählen Sie die Clips aus, die im Browser geloggt werden sollen, indem Sie auf sie klicken. Soll mehr als ein Clip ausgewählt werden, wählen Sie den ersten Clip aus, und klicken Sie dann bei gedrückter STRG-Taste auf die anderen.

Hinw.

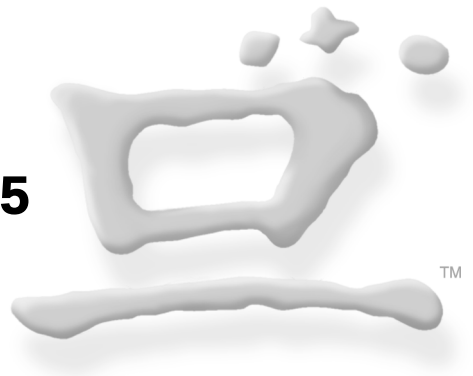
Werden in der ALE-Importansicht keine Clips ausgewählt, erstellt SOFTIMAGE|DS Logs für jeden Clip.



2. Klicken Sie auf die Symbolschaltfläche „Create Logs“.
Im Browser werden für jeden ausgewählten Clip Master-Clips angezeigt. Nachdem die Clips geloggt wurden, können Sie das Medium jederzeit aufnehmen.



Kapitel 5



Bearbeiten



Inhalt dieses Kapitels

Neues in dieser Version	83
Änderungen in dieser Version	84
Änderungen in der Dokumentation	85
Verwenden von „Match Frame“	86
Verwenden von „Match Frame“ für Master-Clips oder Subclips.....	86
Verwenden von „Match Frame“ für Subclips mit Hilfe des Viewers.....	87
Anfertigen von Snapshots	89
Auswählen mehrerer Clips im Browser.....	89
Trimmen der Timeline	90
Transportsteuerungsmarkierungen	91
Testmustereffekt	92

Neues in dieser Version

In der folgenden Tabelle werden die neuen Bearbeitungsfunktionen und -merkmale aufgeführt, die in Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS noch nicht enthalten waren:

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Schaltfläche „Match Frame“	Mit dieser Schaltfläche können Sie nach dem Master-Clip bzw. Subclip für den gegenwärtig auf der Timeline oder im Viewer ausgewählten Clip suchen lassen. Sie befindet sich im Editing Panel und in der Symbolleiste der Timeline (siehe Seite 86).
Mehrere Clips in einem Schritt vom Browser auf die Timeline verschieben	Sie haben die Möglichkeit, mehrere Clips gleichzeitig im Browser auszuwählen und diese in einem Schritt auf die Timeline oder das Markierungsband zu ziehen (siehe Seite 89).
Steuerung „P“ (Wiedergabeposition)	Mit dieser Steuerung in der Statusleiste können Sie die Wiedergabecursorposition anzeigen lassen bzw. ändern.
Timeline-Befehle und Übergänge über die Symbolleisten aufrufbar	Ermöglicht das Hinzufügen und Organisieren von bzw. das Zugreifen auf häufig verwendete Befehle und Übergänge.
Markierungen auf Transportsteuerungen	Dienen als optische Anzeige der Wiedergabegeschwindigkeit (siehe Seite 91).
Neue Medieneigenschaften	Auf der Eigenschaftenseite „Media“ stehen zwei neue Felder zur Verfügung: Das eine zeigt den Namen der Person an, die den Clip oder die Sequenz erstellt hat, während das andere den Namen der Person anzeigt, von der der Clip oder die Sequenz zuletzt modifiziert wurde. Diese Eigenschaftenseite öffnen Sie, indem Sie mit der rechten Maustaste auf eines der Thumbnails im Browser klicken und aus dem Kontextmenü den Befehl „Eigenschaften“ wählen.
Timecode-Effekt (Time Code)	Sie können Ihren Clips jetzt Timecode-Stempel hinzufügen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip, und wählen Sie aus dem Kontextmenü den Befehl „Add Clip Effect“. Die Timecode-Effekte befinden sich im Ordner \DSPresets\Image Effects. Nähere Informationen zu diesem Thema finden Sie in der Online-Hilfe.
Testmustereffekt (Test Pattern)	Ermöglicht das Erstellen eines Clips mit Hilfe einer Vielzahl unterschiedlicher Testmuster (siehe Seite 92).



Änderungen in dieser Version

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Neue Positionierungsparameter im Wipe-Effekt	Mittels zweier neuer Positionierungsparameter können Sie festlegen, wo entlang der X- oder Y-Achse sich der Wipe-Mittelpunkt befindet.
Unterstützung für die Halbbildanzeige in der Programmanzeige	In der Programmanzeige werden jetzt auch die Halbbild- (gerade, ungerade oder beides) und Halbbilddominanzeinstellungen Ihres Mediums angezeigt.

In der folgenden Tabelle werden die gegenüber der Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS geänderten Bearbeitungsfunktionen und -merkmale aufgeführt:

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Editing Panel und Effekte-Panel in einem Panel zusammengeführt	Die Schaltflächen des Effekte-Panel befinden sich jetzt im Editing Panel. Das Effekte-Panel wurde aus SOFTIMAGE DS herausgenommen.
Aktivstatus (Activeness)	Die Anzeige des Aktivstatus wird jetzt auch bei Clips auf Overlay-Spuren und Grafik-Container-Clips unterstützt. Dadurch verbessern sich die Bearbeitungs- und Trimmöglichkeiten, und es können Übergänge zwischen Clips auf ein und derselben Spur erstellt werden.
Inaktive Clips ripplen	Wenn für eine Spur das Ripplen aktiviert wurde, ripplen inaktive Clips jetzt, wenn Sie benachbarte Clips verschieben und trimmen bzw. wenn Sie Zeitspannen ziehen, ablegen und löschen. Das Verschieben eines inaktiven Clips führt jedoch nicht dazu, daß andere aktive Clips ripplen. Wenn Sie einen Clip mit Hilfe des Slip/Roll Panel rollen, setzt das Panel den Ripple-Status außer Kraft, so daß kein Ripplen stattfindet.
„Hold“-Modus (Werkzeug „Timewarp“)	Mit diesem Modus können Sie die Aktion eines bestimmten Frame „einfrieren“, indem Sie ihm die Geschwindigkeit 0 zuweisen. Mit Hilfe der Hold On-Optionen haben Sie jetzt die Möglichkeit festzulegen, ob Sie einen Frame oder ein Halbbild einfrieren möchten. Die Option „Field“ eignet sich, wenn Ihr Clip Objekte enthält, die sich schnell bewegen. Durch das Einfrieren von einzelnen Halbbildern lassen sich unerwünschte Stottereffekte vermeiden. Nähere Informationen dazu finden Sie in der Online-Hilfe.
Erster Frame der Sequenz wird mit 1 bezeichnet	Der erste Frame wird nicht mehr mit „Frame 0“, sondern mit „Frame 1“ bezeichnet. Wenn Sie sich den Zeitmaßstab in Frames anzeigen lassen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Lineal, und wählen Sie den Befehl „Display Frames“ aus dem Kontextmenü.

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Befehl „Trim Timeline to Media“	Paßt den Zoomfaktor des Übersichtsbereichs an das Frame-Medium auf der Timeline an. Auf diese Weise können Sie den Übersichtsbereich besser nutzen, wenn das Medium bei einem anderen Timecode als 00:00:00:00 beginnt (siehe Seite 90).
Option „Viewer Scaling Alert“	Mittels eines Symbols, das wie ein Ausrufezeichen (!) aussieht, wird angezeigt, wenn das Bild im Viewer so skaliert wird, daß unerwünschte Artefakte entstehen können. Damit werden Sie gewarnt, wenn die Quell- und Anzeigepixel nicht 1:1 miteinander korrespondieren. Wenn diese Warnung nicht angezeigt werden soll, deaktivieren Sie die Option „Viewer Scaling Alert“. Sie befindet sich im Dialogfeld „User Preferences“, das Sie über den Befehl „File“ > „Preferences“ erreichen.

Änderungen in der Dokumentation

Die folgenden Informationen sind seit Version 1.0 des *SOFTIMAGE|DS-Benutzerhandbuchs* dazugekommen:

Snapshot	Sie können aus dem gegenwärtig im Viewer angezeigten Bild einen Master-Clip erstellen (siehe Seite 89).
----------	---



Verwenden von „Match Frame“

Durch eine „Match Frame“-Operation können Sie zusätzliches Material aus einem Master-Clip, einem Subclip oder dem Master-Clip eines Subclips laden und sich den Browser-Ordner anzeigen lassen, in dem der Clip gespeichert wurde.

Beim „Match Frame“ wird der Master-Clip bzw. Subclip für den in der Timeline bzw. im Viewer gegenwärtig ausgewählten Clip gesucht, und der Ausgangs-Master-Clip bzw. -Subclip wird im Viewer geladen.

Der Befehl „Match Frame“ befindet sich im Editing Panel und in der Symbolleiste der Timeline.

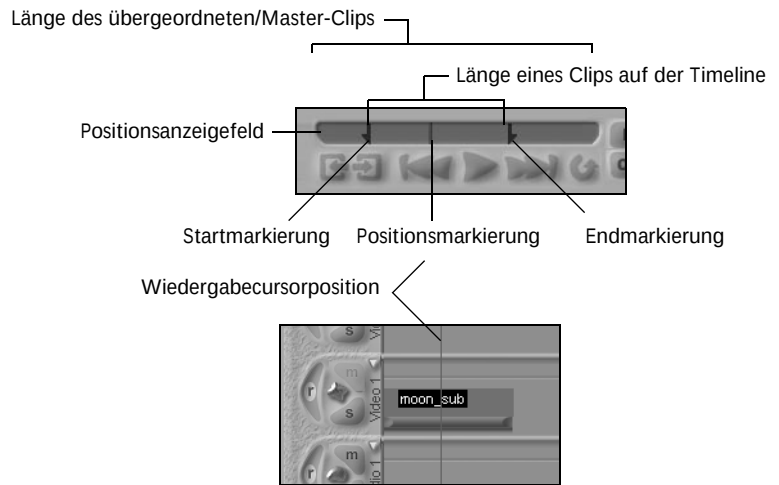
Verwenden von „Match Frame“ für Master-Clips oder Subclips

Sie können „Match Frame“ für jeden Master-Clip oder Subclip auf der Timeline verwenden. Bei Container-Clips ist eine direkte „Match Frame“-Operation jedoch nicht möglich, da in diesem Fall erst der Container-Clip geöffnet werden muß, bevor Sie den gewünschten Clip auswählen können. Im Falle von Sync-Lock-Clips müssen Sie entweder den Audio- oder den Video-Clip auswählen. SOFTIMAGE|DS sucht daraufhin nach den entsprechenden Video- und Audiokomponenten des Quellmediums.

So wenden Sie „Match Frame“ auf der Timeline an:

1. Wählen Sie einen Clip auf der Timeline aus.
2. Klicken Sie im Editing Panel auf Match Frame, oder drücken Sie die Apostroph-Taste (').

Daraufhin wird der dem Clip entsprechende Master-Clip oder Subclip gesucht und in den Quell-Viewer geladen. Außerdem werden der Start- und der Endpunkt des Clips auf der Timeline markiert. Die Positionsmarkierung erscheint am exakten Timecode (Wiedergabecursorposition) für den gegenwärtig auf der Timeline angezeigten Frame.



3. Sofern erforderlich, können Sie an dieser Stelle Frames entfernen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter *So ersetzen Sie einen Clip in der Timeline* auf Seite 319 des *SOFTIMAGE|DS-Benutzerhandbuchs*.

Verwenden von „Match Frame“ für Subclips mit Hilfe des Viewers

Mit Hilfe des Quell-Viewers können Sie „Match Frame“ für Subclips verwenden, die aus einem anderen Subclip stammen. SOFTIMAGE|DS sucht nach dem nächsten entsprechenden übergeordneten oder Master-Clip.

So verwenden Sie „Match Frame“ für einen Subclip mit Hilfe des Quell-Viewers:

1. Ziehen Sie den Subclip aus dem Browser in den Viewer.
Der Subclip wird daraufhin im Quell-Viewer angezeigt.
2. Wählen Sie den Quell-Viewer aus.
3. Klicken Sie im Editing Panel auf Match Frame, oder drücken Sie die Apostroph-Taste (').
Daraufhin wird der dem Clip entsprechende übergeordnete Clip gesucht und in den Quell-Viewer geladen. Außerdem werden der Start- und der Endpunkt des Subclips markiert.
4. Klicken Sie erneut auf Match Frame, um den nächsten entsprechenden übergeordneten Clip zu finden.



Beispiel

Mit dem folgenden Beispiel soll gezeigt werden, wie Sie „Match Frame“ für einen Master-Clip verwenden können.

1. Plazieren Sie einen Subclip auf der Timeline, und sorgen Sie dafür, daß dieser ausgewählt ist.
2. Klicken Sie im Editing Panel auf Match Frame, oder drücken Sie die Apostroph-Taste (').

Der originale Master-Clip wird daraufhin in den Quell-Viewer geladen. Anhand der Start- und Endmarkierungen der Positionsanzeige läßt sich der Anteil des Master-Clips ansehen, der dem Subclip entspricht.

3. Klicken Sie auf den Quell-Viewer, um sicherzustellen, daß sie ausgewählt (markiert) ist. Der Quell-Viewer ist standardmäßig ausgewählt.
4. Soll der Subclip ersetzt werden (optional), legen Sie neue Start- und Endpunkte auf den Master-Clips im Quell-Viewer fest.
5. Klicken Sie auf Overwrite.

Der Subclip auf der Timeline wird daraufhin durch den markierten Teil des originalen Clips ersetzt.

Anfertigen von Snapshots

Sie können aus dem gegenwärtig im Viewer angezeigten Bild einen Master-Clip erstellen. Das Bild wird mit der aktuellen Auflösung und den aktuellen Komprimierungseinstellungen als TIFF-Datei im angegebenen Verzeichnis gespeichert. Danach wird es automatisch als Master-Clip aufgenommen (geloggt und digitalisiert), wobei der von Ihnen angegebene Name und Speicherort verwendet wird. Der sich daraus ergebende Master-Clip ist mit den anderen Master-Clips identisch und ermöglicht die Neuaufnahme mit einer anderen Auflösung oder einem anderen Komprimierungsverhältnis.

So fertigen Sie einen Snapshot an:

1. Positionieren Sie den Wiedergabecursor auf der Timeline am gewünschten Frame.
2. Klicken Sie in der Viewer-Symbolleiste auf Snap shot viewer.
3. Legen Sie im Dialogfeld „Snapshot“ den Ordner und den Dateinamen fest.



Tip

Der Befehl „Snapshot Viewer“ sollte bei Bildern verwendet werden, die nicht komprimiert sind und mit der vollen D1-Auflösung gespeichert wurden.

Auswählen mehrerer Clips im Browser

Sie haben die Möglichkeit, mehrere Clips gleichzeitig im Browser auszuwählen und diese in einem Schritt auf die Timeline oder das Markierungsband zu ziehen, um sie bearbeiten zu können. Dies ist eine schnelle Möglichkeit, mehrere Clips zusammen zu bearbeiten. Wenn Sie z. B. vorher Material klassifiziert haben, indem Sie in das Feld „Comments“ Szenennummern eingegeben haben, können Sie die einzelnen Clips schnell nach ihren Szenennummern sortieren und sie dann alle auf die Timeline ziehen. Die Platzierung der Clips auf der Timeline erfolgt in der Reihenfolge, in der sie ausgewählt wurden. Wenn Sie alle Clips in einem Ordner auswählen, werden die Clips in der Reihenfolge angezeigt, in der sie sortiert waren.

So wählen Sie mehrere Clips im Browser aus:

1. Führen Sie einen der folgenden Schritte im Browser aus:
 - Sollen die Clips ohne Beachtung der Reihenfolge ausgewählt werden, klicken Sie zunächst auf den ersten Clip und dann bei gedrückter STRG-Taste auf die anderen Clips.
 - Möchten Sie die Clips in einer bestimmten Reihenfolge auswählen, klicken Sie zunächst auf den ersten Clip und dann bei gedrückter UMSCHALTASTE auf den letzten auszuwählenden Clip.
2. Ziehen Sie die ausgewählten Clips auf die Timeline.



Trimmen der Timeline

Durch das Anpassen des Zoomfaktors des Übersichtsbereichs an das Frame-Medium auf der Timeline können Sie den Übersichtsbereich besser nutzen, wenn das Medium bei einem anderen Timecode als 00:00:00;00 beginnt. SOFTIMAGE|DS ermittelt die Anfangszeit des Mediums und beginnt mit der Zählung der Frames am ersten Timecode, an dem Material vorhanden ist, statt bei 00:00:00;00.

So trimmen Sie die Timeline auf das Medium:

1. Ziehen Sie einen Video-Clip aus dem Browser auf den Anfang der Timeline.
2. Ziehen Sie einen zweiten Video-Clip auf die Timeline, und platzieren Sie ihn nach dem ersten.



3. Klicken Sie in den Timeline-Steuerungen auf Ripple, um den Ripple-Modus für die gesamte Timeline zu aktivieren.
4. Geben Sie in das Timecode-Feld S (Start) auf der Statusleiste einen anderen Timecode als 00:00:00;00 ein.

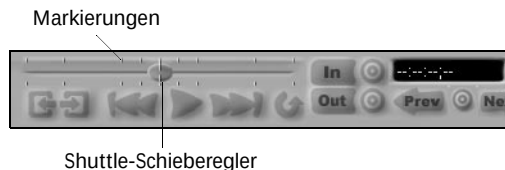
Der Clip wird daraufhin auf einen späteren Zeitpunkt verschoben, und der Übersichtsbereich wird reduziert, wodurch seine Benutzung erschwert wird.

5. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Übersichtsbereich der Timeline, und wählen Sie aus dem Kontextmenü den Befehl Trim Timeline to Media.

Der Übersichtsbereich wird daraufhin neu angepaßt und zeigt jetzt die volle Länge des Clips. Das Lineal beginnt an dem Timecode, den Sie statt 00:00:00;00 eingegeben haben.

Transportsteuerungsmarkierungen

Die Transportsteuerungen wurden leicht verändert. Sie enthalten jetzt Markierungen zur optischen Anzeige der Wiedergabegeschwindigkeit. Wenn Sie die Transportsteuerungen für das Bearbeiten auf der Timeline verwenden, stehen die Markierungen für -10, -5, -2, -1, 0, 1, 2, 5 und 10.



Wenn Sie die Transportsteuerungen für das Fernsteuern externer Geräte verwenden, stehen die Markierungen für -5, -2, -1, 0, 1, 2 und 5. Durch Einstellen des Shuttle-Schiebereglers auf die Markierungen lässt sich die normale Wiedergabegeschwindigkeit, die bei der Einstellung 1 (bei Rückwärtswiedergabe -1) erreicht wird, variieren. Wenn Sie den Shuttle-Schieberegler z. B. auf 5 stellen, wird die Wiedergabegeschwindigkeit auf das fünffache der normalen Geschwindigkeit erhöht.



Testmustereffekt

Sie können zum Erstellen eines Clips eine Reihe von unterschiedlichen Testmustern verwenden.

So weisen Sie einen Testmustereffekt zu:

1. Wählen Sie auf einer Spur einen Bereich aus, dem Sie den Effekt zuweisen möchten.

Die ausgewählte Region wird markiert.



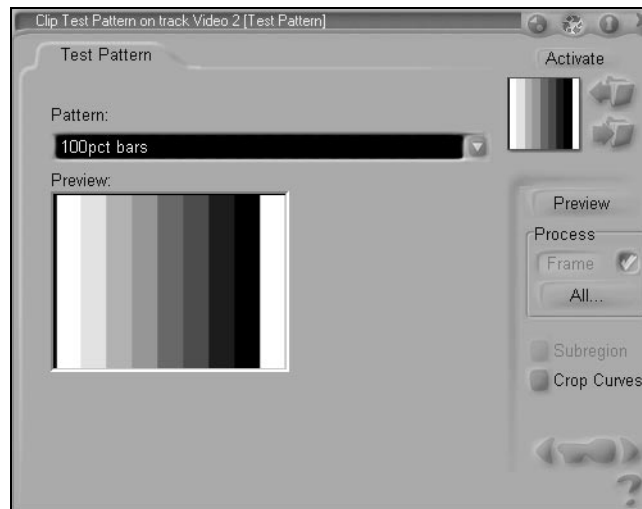
2. Klicken Sie im Steuerungs-Panel auf das Symbol für Bearbeiten.
3. Klicken Sie im Editing Panel auf Generate Clip.

Daraufhin wird das Dialogfeld „Load a Preset“ geöffnet.

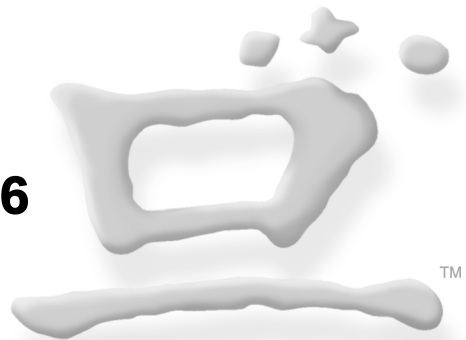
4. Wählen Sie den Effekt Test Pattern aus dem Ordner Source Generators aus.

Auf der Spur wird daraufhin ein Clip mit dem Testmuster angelegt, und es wird der Eigenschaften-Editor für Testmuster angezeigt.

Ausführliche Informationen zu den Testmuster-Eigenschaften erhalten Sie, wenn Sie auf die Schaltfläche „Help“ klicken.



Kapitel **6**



Erstellen von Composites



Inhalt dieses Kapitels

Neues in dieser Version	79
Änderungen in dieser Version	80
Änderungen in der Dokumentation	81
Der „Blue-Green Keyer“-Effekt	83
Verwenden des „Blue-Green Keyer“-Effekts	84
Der „Matte Enhancer“-Effekt	93
Der „Spill Correction“-Effekt	94
Der „Difference Keyer“-Effekt	95
Verwenden des „Difference Keyer“-Effekts	95
Zuweisen von DVEs zu Layern	100
Erstellen von DVEs auf einzelnen Layern	101
Erstellen globaler DVEs	104
Anzeigen von DVEs	106
Auswählen von DVEs	107
Sperrern von DVEs	107
Die Option „Cropping to Tracker Polygon“	108
Umbenennen von Layern	112
Anzeigen von Bildkomponenten	113
Der Vormultiplikationsstatus	114
Angaben des Vormultiplikations-status beim Importieren	114
Feststellen des Vormultiplikations-status	115
Erstellen von Composites mit dem Vormultiplikationsstatus	116
Ändern des Vormultiplikations-status	117
Beispiele für den Vormultiplikationsstatus	119
Kombinieren von vormultiplizierten und nicht vormultiplizierten Bildern	119
Zuweisen eines RGB-Bildes als externe Matte	120
Erstellen von Composites aus vormultiplizierten Bildern	121
Erstellen von Composites aus nicht vormultiplizierten Bildern	122
Der „Pre-multiplication“-Effekt	123
Corner Pinning mit Hilfe der Eigenschaftenseite „DVE“	124
Tracking mit Hilfe des Sub-Pixel-Sampling	125
Erstellen eines Bewegungspfades	127

Neues in dieser Version

In der folgenden Tabelle werden die neuen Funktionen und Merkmale für das Erstellen von Composites aufgeführt, die in Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS noch nicht enthalten waren:

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Blue-Green Keyer-Effekt	Ermöglicht das Erstellen einer Matte auf der Basis einer blauen oder grünen Hintergrundfarbe. Mit einer so erstellten Matte können Sie den Clip mit einem anderen Clip zu einem Composite kombinieren (siehe Seite 99).
Bilder beschneiden	Mit Hilfe der Eigenschaftenseite „Crop“ im Blue-Green-Keyer können Sie Bilder beschneiden (siehe Seite 99).
„Matte Enhancer“-Effekt	Ermöglicht das Ändern einer vorhandenen Matte (siehe Seite 109).
„Spill Correction“-Effekt	Ermöglicht das Entfernen oder Anpassen der Spill-Farbe in einem Clip (siehe Seite 110).
„Difference Keyer“-Effekt	Ermöglicht das Erstellen einer Matte auf der Grundlage der Differenz zwischen dem Vordergrund- und dem Referenz-Clip (siehe Seite 111).
„Pre-multiplication“-Effekt	Ermöglicht das Ändern des Vormultiplikationsstatus eines Clips, ohne daß dazu zunächst ein Grafik-Container-Clip erstellt werden muß (siehe Seite 139).
Globale DVE-Manipulation	Ermöglicht das interaktive Manipulieren eines globalen DVE im Viewer (siehe Seite 120).
Schaltfläche „DVE Wireframe Mode“	Mit dieser Schaltfläche können Sie sich den Umriß aller DVEs im Viewer anzeigen lassen. Sie befindet sich auf der DVE-Symbolleiste (siehe Seite 122).
Schaltfläche „DVE Wireframe Preview“	Mit dieser Schaltfläche können Sie DVE-Animationen im Wireframe-Modus in Echtzeit wiedergeben. Sie befindet sich auf der DVE-Symbolleiste (siehe Seite 122).
Schaltfläche „DVE Tool Properties“	Diese Schaltfläche öffnet die Eigenschaftenseite „DVE Tool Properties“, mit deren Hilfe Sie die folgenden DVE-Werkzeugooptionen aktivieren bzw. deaktivieren können: „Show Values“, „Show Handles“, „Show All Wireframes“. Sie befindet sich auf der DVE-Symbolleiste (siehe die Online-Hilfe).
DVE-Drehungsmittelpunkt	Ermöglicht das interaktive Verschieben des DVE-Drehungsmittelpunkts im Viewer



Funktion/Merkmal	Beschreibung
Eigenschaftenseite „Options“	In jedem Effekt-Eigenschaften-Editor können Sie auf der Eigenschaftenseite „Options“ festlegen, ob das Quellmaterial frame- oder halbbildbasiert sein soll. Diese Eigenschaftenseite wurde den folgenden Effekten hinzugefügt: DVE-Effekt und Übergang, „Timewarp“, „Drop Shadow“, „Edge“, „Blur“, „Custom“, „Special“, „Sharpen“, „Noise“, SDK-Effekte, „Luma Keyer“ und „HLS Keyer“ (siehe die Online-Hilfe).
Eigenschaftenseite „Tracker Options“	Auf der Eigenschaftenseite „Options“ im Tracker-Eigenschaften-Editor können Sie für das 1-Punkt-Tracking die Übersetzung und für das 2-Punkt-Tracking das Skalieren, die Übersetzung und die Drehung deaktivieren. Beim Verwenden des 4-Punkt-Tracking stehen Beschneidefunktionen für das Beschneiden des Layer-Bildes auf die Größe des Tracker Polygons und für das Zuweisen des „Blur“-Effekts auf das zugeschnittene Bild zur Verfügung (siehe die Online-Hilfe).
Option „Cropping to Tracker Polygon“	Ermöglicht es, beim Zuweisen des 4-Punkt-Tracking oder Corner Pinning zu einem Bild das Layer-Bild auf die Größe des Referenz-Tracker-Polygons zu beschneiden. Diese Option befindet sich auf der Eigenschaftenseite „Option“ des „Motion Tracker“-Eigenschaften-Editors (siehe Seite 124).

Änderungen in dieser Version

In der folgenden Tabelle werden die gegenüber der Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS geänderten Funktionen und Merkmale aufgeführt:

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Key-Punkte	Key-Punkte werden jetzt auf alle Funktionskurven und nicht nur auf der ausgewählten Kurve angezeigt.
Automatisches Processing	Das automatische Processing in den Plugin-Effekten ist standardmäßig aktiviert.
Chroma Keyer	Der Chroma Keyer in SOFTIMAGE DS 1.0 heißt jetzt HLS Keyer.
Layer-Namen	Layer-Namen können im Layout für Composite-Erstellung geändert werden (siehe Seite 128).
Tastaturkürzel	Einige der Tastaturkürzel für das Erstellen von Composites haben sich geändert (siehe Seite 33).

Änderungen in der Dokumentation

Die folgenden Informationen sind seit Version 1.0 des *SOFTIMAGE|DS-Benutzerhandbuchs* geändert worden:

- Die besten Ergebnisse beim Keying erreichen Sie, wenn Sie das Keying stets in der endgültigen (unkomprimierten) Ausgabeauflösung ausführen. Da das Keying auf Farben basiert, kann es beim Komprimieren des Materials zu geringfügigen Änderungen kommen. Daher kann es passieren, daß einige Key-Werte, die im unkomprimierten Modus funktioniert haben, im komprimierten Modus nicht funktionieren.

Anzeigen von Bildkomponenten

- Die Informationen zum Anzeigen von Bildkomponenten auf Seite 170 des *SOFTIMAGE|DS-Benutzerhandbuchs* sind ergänzt worden (siehe Seite 129).

Motion Tracking

- Der Motion Tracker funktioniert am besten, wenn der Zielbereich eine Region mit hohem Kontrast beinhaltet. Wenn Sie versuchen, eine Region mit einem niedrigen Luminanzkontrast zu tracken, können Sie dem Referenz-Clip einen „Color Correction“-Clip- oder Spureffekt zuweisen, so daß der Motion Tracker ein besseres Ziel zum Tracken erhält. Entfernen Sie den „Color Correction“-Effekt, wenn Sie mit dem Tracking fertig sind.
- Die besten Ergebnisse beim Tracking erreichen Sie, wenn Sie das Tracking stets am unkomprimierten Material ausführen.
- Das Corner Pinning kann auch von der Eigenschaftenseite „DVE“ zugewiesen werden, so daß der Motion Tracker-Eigenschaften-Editor nicht geöffnet werden muß (siehe Seite 140).
- Soll eine mit einem Tracker erstellte Animation erneut zugewiesen werden, können Sie den Tracker als Voreinstellung speichern und ihn dann einem anderen Clip in Ihrer Sequenz zuweisen (siehe *Effekte speichern* auf Seite 567 des *SOFTIMAGE|DS-Benutzerhandbuchs*).
- Zum Positionieren bzw. Neupositionieren des Tracker beim Sub-Pixel-Sampling drücken Sie die ALT-Taste (siehe Seite 141).

Layers Panel

- Durch Klicken auf die Schaltfläche Solo auf einem Layer wird nur der ausgewählte Layer im Composite angezeigt. Das verarbeitete Ergebnis wird davon jedoch nicht beeinflusst. Wenn Sie zuvor einen Layer im Layers Panel isoliert haben, schließt das Processing-Ergebnis außer dem isolierten Layer alle Layer aus dem Composite aus.
- Wenn Sie Layer beim Neuordnen nicht animieren möchten, deaktivieren Sie die Option „Autokey“, bevor Sie mit dem Neuordnen beginnen.



Der Vormultiplikationsstatus

- Die Informationen zum Festlegen des Vormultiplikationsstatus auf Seite 402 des *SOFTIMAGE|DS-Benutzerhandbuches* sind ergänzt worden (siehe Seite 130).

DVEs

- Die Informationen zum Erstellen von Bewegungspfaden auf Seite 423 des *SOFTIMAGE|DS-Benutzerhandbuches* sind ergänzt worden (siehe Seite 143).
- Wenn Sie die Schaltfläche Lock auf der DVE-Symboleiste verwenden, kann ein DVE nur durch Klicken auf den zugehörigen Layer ausgewählt werden (siehe Seite 123).
- Sollen DVEs entlang der Bildebene verschoben werden, drücken Sie beim Verschieben des jeweiligen DVE die I-Taste.
- Soll eine Achse beim Verschieben eines DVE gesperrt werden, drücken Sie die UMSCHALTtaste, und verschieben Sie anschließend den DVE. Wenn Sie den DVE in der X-Achse verschieben, wird die Y-Achse gesperrt (und umgekehrt).
- Automatische Keyframes werden nur für die Position eines DVE erstellt, egal ob die Option „Autokey“ aktiviert oder deaktiviert ist. Der erste Keyframe des Bewegungspfades muß jedoch manuell festgelegt werden, während alle anderen Parameter mit der Option „Autokey“ animiert werden können.

Der „Blue-Green Keyer“-Effekt

Mit dem „Blue-Green Keyer“-Effekt können Sie eine Matte auf der Basis einer blauen oder grünen Hintergrundfarbe erstellen. Mit Hilfe der so erstellten Matte kann dann der Clip mit einem anderen Clip zu einem Composite kombiniert werden. Wenn Sie eine andere Hintergrundfarbe als Blau oder Grün als Key-Farbe verwendet möchten, steht Ihnen der HLS-Keyer zur Verfügung.

Da es sich beim „Blue-Green Keyer“-Effekt um einen Echtzeit-Effekt handelt, können Sie sich dessen Wirkung sofort beim Wiedergeben ansehen und müssen ihn nicht erst verarbeiten. Der „Blue-Green Keyer“-Effekt befindet sich in den Ordnern Keyer und Image Effects.

Hinw.

Manchmal kann es vorkommen, daß Echtzeit-Effekte doch zunächst verarbeitet werden müssen, um so sicherzustellen, daß keine Frames ausgelassen werden. Weitere Informationen dazu finden Sie unter *Verwenden des „Blue-Green Keyer“-Effekts* auf Seite 100.

Sie können einen „Blue-Green Keyer“-Effekt als Clip- oder Spureffekt über einer Overlay-Spur oder als Layer-Effekt im Layout für Composite-Erstellungen zuweisen.

Wenn Sie den Keyer als Clip- oder Spureffekt auf einer Overlay-Spur zuweisen, können Sie den Clip über einen anderen Clip auf einer darunter befindlichen Videospur zu einem Composite kombinieren.

Durch das Zuweisen des Keyer als Layer-Effekt entsteht ein komplexerer Composite, bei dem sich z. B. mehrere Keys auf mehreren Layern befinden. Der Layer, dem ein Keyer-Effekt zugewiesen wurde, wird mit den unter ihm befindlichen Layern kombiniert. Weitere Informationen dazu finden Sie unter *Effekte anwenden* auf Seite 551 des *SOFTIMAGE|DS-Benutzerhandbuchs*.



Der Eigenschaften-Editor des „Blue-Green Keyer“-Effekts



Verwenden des „Blue-Green Keyer“-Effekts

Wenn Sie den Keyer als Clip-, Spur- oder Layer-Effekt zugewiesen haben, können Sie zunächst eine Grundmatte erstellen und diese dann mit Hilfe des Eigenschaften-Editors des „Blue-Green Keyer“ Effekts feinabstimmen.

Im Eigenschaften-Editor finden Sie eine Reihe von Eigenschaftenseiten, auf denen Sie die Feinabstimmung Ihrer Matte vornehmen können. Für diese Feinabstimmung stehen Ihnen z. B. die Optionen „Cleanup“, „Foreground Presence“, „Red/Blue Presence“, „Pre-blur“ und „Spill Correction“ zur Verfügung. Außerdem können Sie einen nachträglichen Blur zuweisen, die Werte der Funktionskurve der Matte anpassen oder das Bild beschneiden, wenn Sie eine Garbage Matte benötigen. Ausführliche Informationen zu den Parametern auf den einzelnen Seiten erhalten Sie, wenn Sie auf „Help“ klicken.

Im folgenden finden Sie Beschreibungen der einzelnen Eigenschaftenseiten.

Die Eigenschaftenseite „Key“

Mit den Optionen auf der Eigenschaftenseite „Key“ können Sie eine Grundmatte erstellen. Verfügt Ihr Bild über transparente Bereiche, wie z. B. Glas oder Rauch, erhalten Sie die besten Ergebnisse, wenn Sie die Parameter „Cleanup“ und „Foreground Presence“ verwenden.

Die Eigenschaftenseite „Map“

Die Optionen auf der Eigenschaftenseite „Map“ erweisen sich dann als sinnvoll, wenn der Keyer eine Matte erzeugt hat, die in Bereichen, die eigentlich voll undurchsichtig oder transparent sein sollten, über geringfügige Schattierungen von undurchsichtigen oder transparenten Alphas verfügen.

Mit der Funktionskurve können Sie die vom Keyer erzeugte Matte nachträglich bearbeiten und korrigieren. Durch Ändern der Funktionskurve lassen sich Bereiche der Matte je nach dem Grad der Transparenz anpassen und damit halbtransparente Bereiche voll undurchsichtig bzw. voll transparent machen. Wenn beim Anpassen der Parameter die Matte angezeigt werden soll, aktivieren Sie die Option „Output Matte“.

Die Eigenschaftenseite „Matte“

Mit Hilfe der Eigenschaftenseite „Matte“ können Sie Ihre Matte mit „Blur“- und „Shrink/Grow“-Effekten versehen bzw. die Matte invertieren.

Die Eigenschaftenseite „Spill“

Mit den Optionen auf der Eigenschaftenseite „Spill“ können Sie die Menge und den Farbton der Spill-Farbe in den RGB-Kanälen eines Bildes anpassen.

Verfügt ein Bild über Transparenz, wie z. B. Glas oder Rauch, wird die ausgewählte Key-Farbe von vornherein im transparenten Bild angezeigt. In anderen Fällen kann die Key-Farbe (Blau oder Grün) auf den Vordergrundelementen reflektiert werden und somit in den Vordergrund „überlaufen“ (to spill). Mit Hilfe der Spill-Korrektur können solche Mängel korrigiert werden, indem entweder der Spill-Wert verringert oder die Spill-Farbe durch eine eher gewünschte Farbe ersetzt wird. Die Spill-Korrektur im „Difference Keyer“-Effekt erweist sich aber nur dann als effektiv, wenn blaue oder grüne Screenshots ausgekeyed werden sollen.

Die Eigenschaftenseite „Crop“

Mit Hilfe der Eigenschaftenseite „Crop“ können Sie ein Bild am oberen, unteren, linken oder rechten Rand beschneiden. Die Beschneidung wird den Komponenten „Rot“, „Grün“, „Blau“ und „Alpha“ zugewiesen. Sie finden diese Eigenschaftenseite sowohl im Eigenschaften-Editor des „Blue-Green Keyer“-Effekts als auch im DVE-Eigenschaften-Editor.

Mit Hilfe der Optionen für das Beschneiden können Sie ein transformiertes Bild beschneiden oder Bereiche für Ihre Matte so ausschneiden, als würden Sie eine Garbage Matte erstellen. Sie können in die einzelnen Textfelder numerische Werte eingeben, die Schieberegler anpassen oder, wenn das Beschneiden über den DVE-Eigenschaften-Editor erfolgt, das Bild durch Ziehen des Bildrahmens im Viewer beschneiden.

Die Eigenschaftenseite „Options“

Auf der Eigenschaftenseite „Options“ können Sie angeben, ob Ihr Quellmaterial frame- oder halbbildbasiert ist. Um framebasiertes Material handelt es sich zum Beispiel bei statischen Grafikbildern, 30-fps-Filmen und 30-fps-CGIs (Computer Generated Images).

Die Optionen unter „Source Material“ verändern sich je nach den im Dialogfeld „Processing Options“ ausgewählten „Granularity“-Optionen. Aus den Optionen unter „Source Material“ bezieht der Effekt seine Informationen darüber, ob Ihr Quellmaterial frame- oder halbbildbasiert ist. Achten Sie darauf, daß Sie je nach Art des verwendeten Quellmaterials die richtige Option auswählen.

Mit den Optionen unter „Granularity“ können Sie festlegen, ob die Animation in Halbbilder oder Frames (Einzelbilder) verarbeitet werden soll. Beim Processing in Halbbilder erhalten Sie eine ruckelfreiere Animation, da die Animation über jedes einzelne Halbbild interpoliert wird.

Handelt es sich bei Ihrem Quellmaterial um ein statisches Logo, dem Sie einen animierten DVE-Effekt zuweisen, wählen Sie unter „Source Material“ die Option „Frame“ und im Dialogfeld „Processing Options“ unter „Granularity“ die Option „Fields“ aus. So erhalten Sie für das Bild die beste Qualität, da der DVE dann für die Interpolation den gesamten Frame und nicht nur ein einzelnes Halbbild verwendet. Da unter „Granularity“ die Option „Fields“ festgelegt ist, ist die Animation selbst halbbildbasiert, wodurch die Animation ruckelfreier wird.

So erstellen Sie eine Grundmatte:

1. Klicken Sie im Eigenschaften-Editor des „Blue-Green Keyer“-Effekts auf die Eigenschaftenseite Key.



2. Wenn Ihr Bild über eine Matte verfügt, die beibehalten werden soll, aktivieren Sie die Option Keep Original Alpha.
3. Vergewissern Sie sich, daß die Option Apply Key aktiviert ist (dies ist standardmäßig der Fall), um dem Bild den Key zuzuweisen.
4. Klicken Sie auf Pick Key Color.
5. Klicken Sie im Viewer auf die Farbe, die als Key-Farbe verwendet werden soll.

Auf der Basis der ausgewählten Farbe wird eine Matte erstellt. Welche Farbe ausgewählt ist, wird im Farbfeld neben der Schaltfläche „Pick Key Color“ angezeigt.

Ausführliche Informationen zu den Eigenschaften des „Blue-Green Keyer“-Effekts erhalten Sie, wenn Sie auf die Schaltfläche „Help“ klicken.

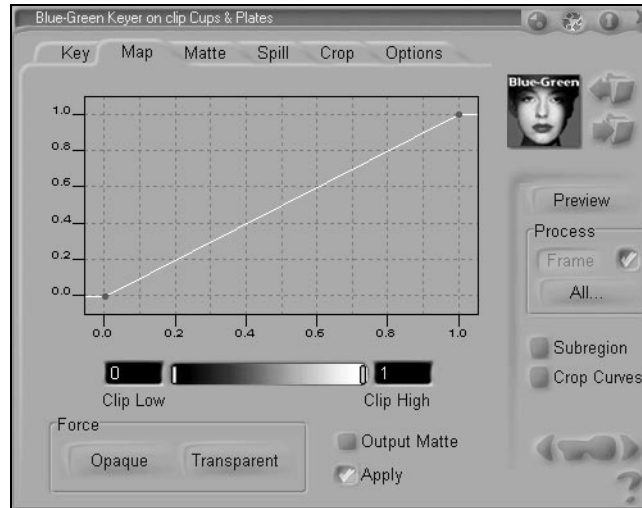
So nehmen Sie Feinabstimmungen an der Matte vor:

1. Klicken Sie im Eigenschaften-Editor des „Blue-Green Keyer“-Effekts auf die Eigenschaftenseite Key.
2. Ändern Sie im Feld Tune die Werte unter Cleanup wie gewünscht.
Bei niedrigeren Werten wird mehr Vordergrund hinzugefügt, bei höheren Werten weniger.
3. Ändern Sie die Werte für Foreground Presence, um die halbtransparenten Bereiche des Vordergrunds zu vergrößern oder zu verkleinern.
Niedrigere Werte verkleinern die halbtransparenten Bereiche des Vordergrunds, höhere Werte vergrößern sie.
4. Ändern Sie die Werte für Red/Blue Presence, um die Opazität der roten oder blauen Bereiche zu vergrößern.
Handelt es sich bei Ihrer Key-Farbe um Blau und enthält das Vordergrund-Objekt Rot, müssen Sie die Opazität der roten Bereiche erhöhen.
Handelt es sich bei Ihrer Key-Farbe um Grün und enthält das Vordergrund-Objekt Blau, müssen Sie die Opazität der blauen Bereiche erhöhen.
5. Führen Sie unter Pre-blur einen der folgenden Schritte aus:
 - Aktivieren Sie die Option Apply, und passen Sie den Wert für den „Pre-blur“-Effekt an. Standardmäßig ist die Option „Fast“ aktiviert, mit der ein gleichmäßiger „Blur“-Effekt zugewiesen wird.
 - Deaktivieren Sie die Option Fast, wenn statt eines gleichmäßigen „Blur“-Effekts ein „Gaußscher Blur“-Effekt zugewiesen werden soll.

Hinw.

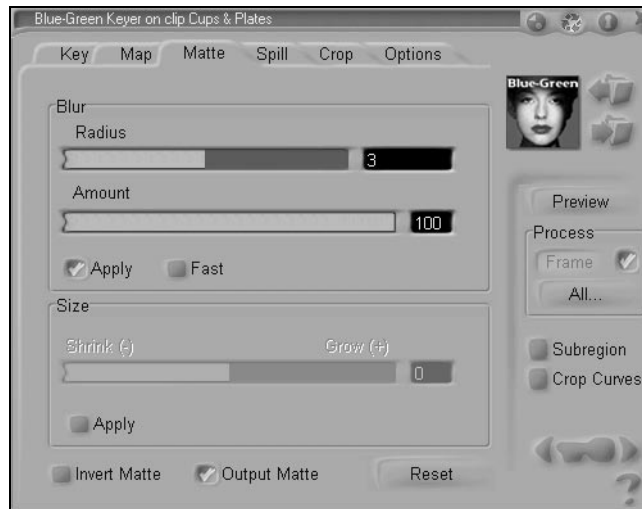
Wenn Sie mit den „Pre-blur“-Optionen auf der Eigenschaftenseite „Key“ arbeiten, vergewissern Sie sich, daß die Option Same as Processing auf der Eigenschaftenseite „Options“ aktiviert ist. Damit wird sichergestellt, daß der „Pre-blur“-Effekt einzelnen Halbbildern zugewiesen wird.

6. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Map.



7. Sorgen Sie dafür, daß die Option Apply aktiviert ist (Option ist standardmäßig aktiviert), um der Matte die Änderungen zuzuweisen.
8. Aktivieren Sie die Option Output Matte, wenn die Matte im Viewer angezeigt werden soll.
Da alle an der Funktionskurve vorgenommenen Änderungen der Matte und nicht den RGB-Kanälen zugewiesen werden, sollten Sie sich beim Arbeiten die Matte anzeigen lassen.
9. Passen Sie die undurchsichtigen und transparenten Bereiche der Matte an. Dies kann auf zweierlei Art und Weise erfolgen:
 - Verwenden Sie die Schieberegler Clip Low und Clip High, oder
 - klicken Sie unter Force auf Opaque oder Transparent, und wählen Sie im Viewer einen Alpha-Wert aus.
10. Nehmen Sie weitere Anpassungen an der Funktionskurve vor, indem Sie sie interaktiv im Funktionskurvendiagramm manipulieren.

11. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite **Matte**.



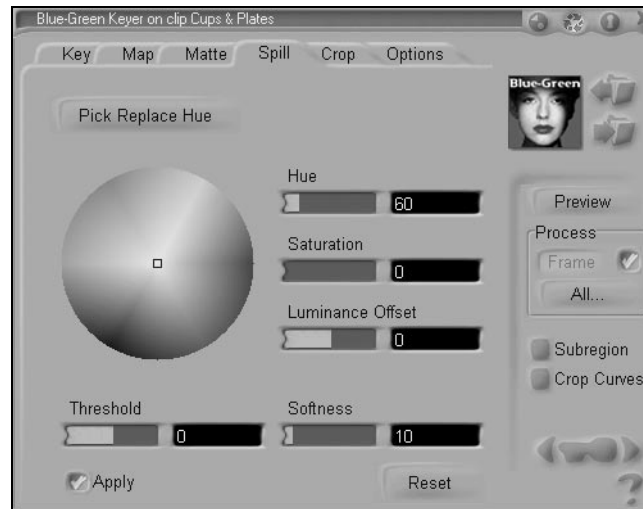
12. Aktivieren Sie im Feld „Blur“ die Option **Apply**, um der Matte einen „Blur“-Effekt zuzuweisen.
13. Mit Hilfe der Optionen unter **Radius** und **Amount** können Sie den „Blur“-Effekt Ihren Vorstellungen entsprechend anpassen.
14. Aktivieren Sie im Feld „Size“ die Option **Apply**, um der Matte den „Shrink/Grow“-Effekt zuzuweisen.

Hinw.

Wenn Sie mit den Optionen unter „Size“ auf der Eigenschaftenseite „Matte“ arbeiten, vergewissern Sie sich, daß die Option **Same as Processing** auf der Eigenschaftenseite „Options“ aktiviert ist. Damit wird sichergestellt, daß der „Shrink/Grow“-Effekt einzelnen Halbbildern zugewiesen wird.

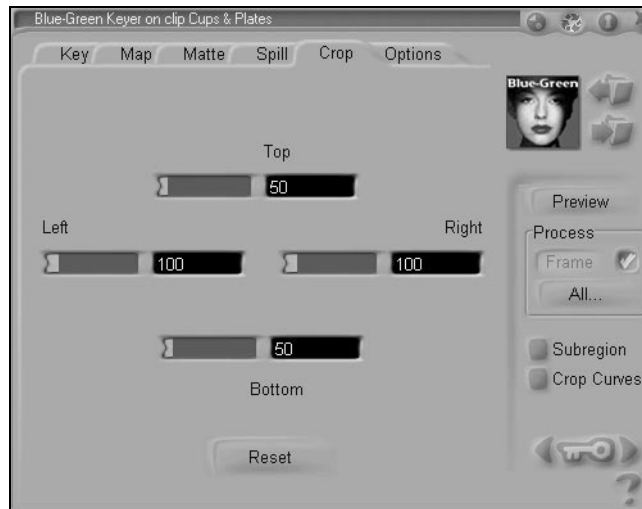
15. Mit Hilfe der Optionen unter **Shrink/Grow** können Sie die Größe der Matte anpassen.

16. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Spill.



17. Vergewissern Sie sich, daß die Option Apply aktiviert ist (Standardeinstellung), um dem Bild den Key zuzuweisen.
18. Soll der Spill-Farbton durch einen anderen Farbton ersetzt werden, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf Pick Replace Hue, und klicken Sie dann auf eine Farbe im Viewer. Der aktuelle Spill-Farbton wird durch diesen Farbton ersetzt.
 - Ziehen Sie das Farbauswahlwerkzeug im Farbrad auf einen Farbton und eine Sättigung. Der aktuelle Spill-Farbton und dessen Sättigung werden ersetzt.
19. Nehmen Sie an der neu zugewiesenen Farbe mit Hilfe der Optionen unter Hue und Saturation Feinabstimmungen vor.
20. Mit Hilfe der Optionen unter Luminance Offset können Sie Luminanz hinzufügen bzw. entfernen. Der Wert 0 steht für die Original-Luminanz.
21. Mit Hilfe der Optionen unter Threshold können Sie den Bereich der Spill-Korrektur anpassen. Wenn Sie hier einen höheren Wert eingeben, erstreckt sich der Bereich auf die benachbarten Pixel. Durch Eingabe geringerer Werte wird der Bereich verkleinert.
22. Mit den Optionen unter Softness können Sie einen weicheren Übergang zwischen der neu ausgewählten Farbe und den angrenzenden Farben im RGB-Bild erstellen.

23. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Crop.



24. Ändern Sie die Ränder des Bildes entweder mit Hilfe der Schieberegler oder durch Eingabe numerischer Werte.

Das Bild wird in den Kanälen „R“, „G“, „B“ und „A“ beschnitten.

25. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Options.





26. Aktivieren Sie im Feld „Source Material“ eine der folgenden Optionen:

- **Frame**, wenn Ihr Material framebasiert ist (z. B. bei statischen Bildern oder 30-fps-CGIs).
- **Same as Processing**, wenn der Effekt mit der im Dialogfeld „Processing Options“ festgelegten „Granularity“-Einstellung verarbeitet werden soll.

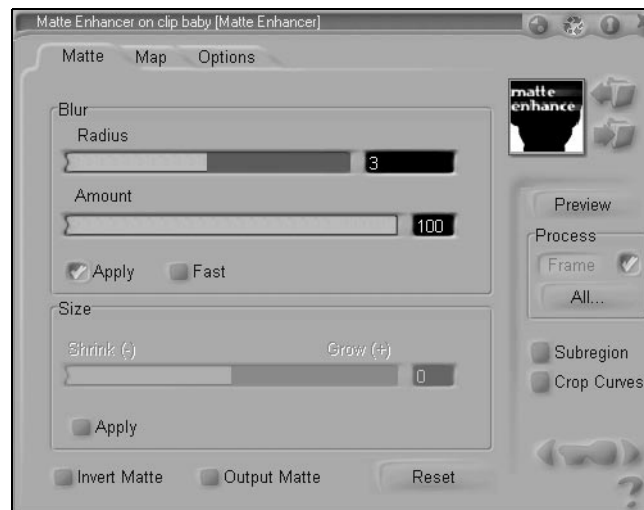
Ausführliche Informationen zu den Eigenschaften des „Blue-Green Keyer“-Effekts erhalten Sie, wenn Sie auf die Schaltfläche „Help“ klicken.

Der „Matte Enhancer“-Effekt

Mit dem „Matte Enhancer“-Effekt können Sie bestimmte Bereiche einer vorhandenen Matte bereinigen.

Sie können einen „Matte Enhancer“-Effekt als Clip- oder Spureffekt oder als Layer-Effekt im Layout für Composite-Erstellungen zuweisen. Dieser Effekt befindet sich in den Ordnern Image Effects und Keyer.

Der Eigenschaften-Editor des „Matte Enhancer“-Effekts beinhaltet drei Eigenschaftenseiten, die Sie bereits aus dem Eigenschaften-Editor des „Blue-Green Keyer“-Effekts kennen. Wenn Sie den Effekt zuweisen, können Sie Ihre Matte auf die gleiche Art und Weise bereinigen, wie Sie dies im Eigenschaften-Editor des „Blue-Green Keyer“-Effekts tun würden. Weitere Informationen finden Sie unter *Verwenden des „Blue-Green Keyer“-Effekts* auf Seite 100.



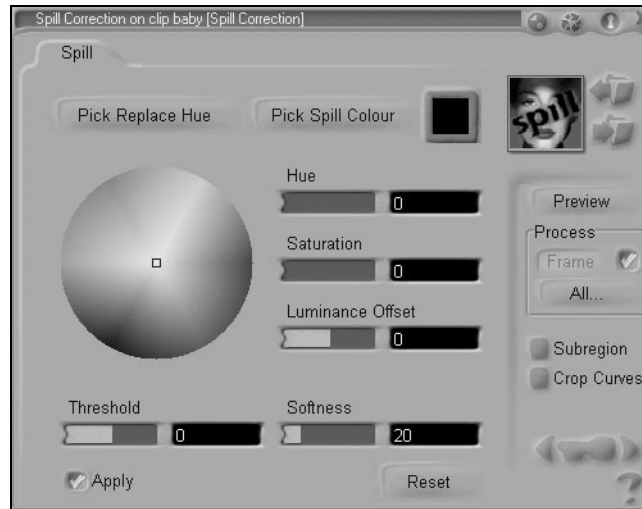


Der „Spill Correction“-Effekt

Den „Spill Correction“-Effekt sollten Sie vor allem dann einsetzen, wenn Sie die blaue oder grüne Spill-Farbe von einem Clip entfernen möchten. Mit dem „Spill Correction“-Effekt können Sie die Menge und den Farbton der Spill-Farbe in den RGB-Kanälen des Bildes anpassen.

Sie können den „Spill Correction“-Effekt als Clip- oder als Spureffekt zuweisen. Dieser Effekt befindet sich im Ordner Image Effects.

Für den „Spill Correction“-Effekt steht neben denselben Parametern wie auf der Eigenschaftenseite „Spill“ des „Blue-Green Keyer“-Effekts zusätzlich noch die Schaltfläche „Pick Spill Color“ zur Verfügung. Klicken Sie zum Festlegen der Spill-Farbe für den Effekt auf Pick Spill Color, und wählen Sie die Spill-Farbe im Viewer aus. Die weitere Spill-Korrektur kann genauso erfolgen wie mit dem „Blue-Green Keyer“-Effekt. Weitere Informationen finden Sie unter *Verwenden des „Blue-Green Keyer“-Effekts* auf Seite 100.



Der „Difference Keyer“-Effekt

Beim „Difference Keyer“-Effekt handelt es sich um einen Effekt, mit dem Sie eine Matte erstellen können, deren Grundlage die Differenz zwischen dem Vordergrund- und dem Referenz-Clip bildet.

Der Vordergrund-Clip enthält ein Bild, das Sie isolieren möchten, und der Referenz-Clip enthält einen Hintergrund, der dem Vordergrund-Clip ähnelt. Wenn Sie den „Difference Keyer“-Effekt zuweisen, bleibt nur das isolierte Bild im Clip erhalten.

Der „Difference Keyer“-Effekt kann nur als Layer-Effekt im Layout für Composite-Erstellungen zugewiesen werden. Dieser Effekt befindet sich im Ordner Keyer.

Verwenden des „Difference Keyer“-Effekts

Da der „Difference Keyer“-Effekt als Layer-Effekt zugewiesen wird, müssen Sie zunächst einen Composite erstellen, indem Sie die Clips auf den Spuren und Layern positionieren. Ist dies erfolgt, können Sie dem Vordergrund-Clip den „Difference Keyer“-Effekt zuweisen und dann eine Grundmatte erstellen. Die Feinabstimmung der Matte erfolgt mit dem Eigenschaften-Editor für den „Difference Keyer“-Effekt.

Im Eigenschaften-Editor finden Sie eine Reihe von Eigenschaftenseiten, auf denen Sie die Feinabstimmung Ihrer Matte vornehmen können. So können Sie z. B. den Key feinabstimmen, indem Sie die Werte für „Spill Correction“ und „Pre-blur“ ändern. Außerdem können Sie nach dem Processing einen „Blur“-Effekt zuweisen und die Werte der Funktionskurve der Matte anpassen.

Der Eigenschaften-Editor des „Difference Keyer“-Effekts verfügt über die aus dem „Blue-Green Keyer“-Effekt bekannten Eigenschaftenseiten „Map“, „Matte“, „Spill“ und „Options“. Darüber hinaus gibt es in diesem Editor noch die Eigenschaftenseiten „General“ und „Reference“. Diese zusätzlichen Eigenschaftenseiten werden im folgenden näher beschrieben.

Die Eigenschaftenseite „General“

Mit den Optionen auf der Eigenschaftenseite „General“ können Sie der Matte einen „Pre-blur“-Effekt zuweisen. Außerdem können Sie auf dieser Eigenschaftenseite festlegen, daß die Originalmatte erhalten bleibt oder daß die Ausgabe so geändert werden soll, daß entweder der Alpha-Kanal oder die RGB-Kanäle angezeigt werden.

Die Eigenschaftenseite „Reference“

Auf der Eigenschaftenseite „Reference“ wird Ihr Referenz-Clip positioniert. Wenn Sie diese Operation ausführen, berechnet der „Difference Keyer“-Effekt die Differenz zwischen dem Referenz-Clip und dem Layer, dem der Key zugewiesen wird, und erstellt für den ausgewählten Layer eine Matte.



So erstellen Sie eine Grundmatte:

1. Ziehen Sie den Clip, der als Hintergrundbild verwendet werden soll, mit der Maus aus dem Browser, und legen Sie ihn auf der Timeline ab.
2. Klicken Sie auf das Layout-Symbol für Composite-Erstellung in der Taskleiste.

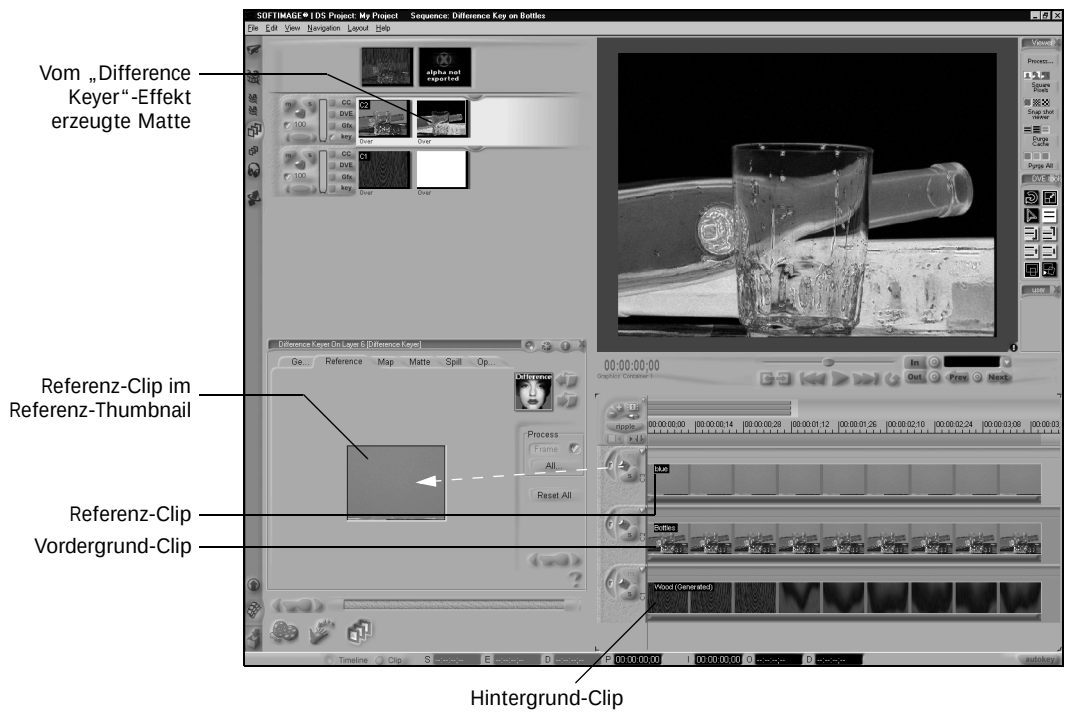
Aus dem Clip wird ein Grafik-Container-Clip erstellt, der im Layers Panel positioniert wird.
3. Ziehen Sie im Layout für die Composite-Erstellung den Clip, der als Vordergrund-Clip verwendet werden soll, mit der Maus aus dem Browser, und legen Sie ihn auf dem Markierungsband ab.

Auf der Timeline wird eine Spur und im Layers Panel wird ein Layer für den Clip erstellt.
4. Ziehen Sie den Clip, der als Referenz-Clip dienen soll, mit der Maus aus dem Browser auf das Markierungsband.

Dadurch wird der Clip auf der Timeline über dem Vordergrund-Clip positioniert, ohne daß er dabei als Layer hinzugefügt wird.
5. Wählen Sie im Layers Panel den Vordergrundlayer aus, und klicken Sie auf Key.

Standardmäßig wird daraufhin der Eigenschaften-Editor des „Blue-Green Keyer“-Effekts eingeblendet.
6. Laden Sie den „Difference Keyer“-Effekt aus dem Ordner Keyer.
7. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Reference.
8. Ziehen Sie das Spur-Symbol, das den Referenz-Clip enthält, von der Timeline auf das Referenz-Thumbnail.

Der Referenz-Clip wird im Referenz-Thumbnail angezeigt. Der „Difference Keyer“-Effekt berechnet die Differenz zwischen dem Referenz-Clip und dem ausgewählten Layer und erstellt auf dem Layer eine Matte.



Composite nach dem Zuweisen des „Difference Keyer“-Effekts

So nehmen Sie Feinabstimmungen an der Matte vor:

1. Klicken Sie im Eigenschaften-Editor des „Difference Keyer“-Effekts auf die Eigenschaftenseite General.



2. Wenn Ihr Bild über eine Matte verfügt, die beibehalten werden soll, aktivieren Sie die Option Keep Original Alpha.
3. Wählen Sie die Option Output Matte, wenn die Matte als RGB-Bild angezeigt werden soll. Mit der Option können Sie auch im Viewer zwischen der Darstellung der Matte und der Darstellung der RGB-Kanäle hin- und herschalten.
4. Führen Sie im Feld Pre-blur einen der folgenden Schritte aus:
 - Aktivieren Sie die Option Apply, und passen Sie mit Hilfe des Schiebereglers den Wert für den „Blur“-Effekt an. Standardmäßig ist die Option „Fast“ aktiviert, mit der ein gleichmäßiger „Blur“-Effekt zugewiesen wird. Bei dieser Art des „Blur“-Effekts verringert sich die für das Processing des Effekts benötigte Zeit.
 - Heben Sie die Markierung der Option Fast auf, wenn statt eines gleichmäßigen „Blur“-Effekts ein „Gaußscher Blur“-Effekt zugewiesen werden soll.

Hinw.

Wenn Sie mit den Optionen unter „Pre-blur“ auf der Eigenschaftenseite „Key“ arbeiten, vergewissern Sie sich, daß die Option Same as Processing auf der Eigenschaftenseite „Options“ aktiviert ist. Damit wird sichergestellt, daß der „Pre-blur“-Effekt einzelnen Halbbildern zugewiesen wird.

5. Nehmen Sie weitere Feinabstimmungen an der Matte vor. Dies erfolgt auf die gleiche Art und Weise wie die Feinabstimmung beim „Blue-Green Keyer“-Effekt. Weitere Informationen finden Sie unter *Verwenden des „Blue-Green Keyer“-Effekts* auf Seite 100.

Hinw.

Die Spill-Korrektur im „Difference Keyer“-Effekt kann nur dann wirkungsvoll eingesetzt werden, wenn blaue oder grüne Screenshots ausgekeyed werden sollen.



Zuweisen von DVEs zu Layern

Mit Hilfe eines DVE können Sie die Größe, Position und Form von Bildern im dreidimensionalen Raum ändern. DVEs lassen sich einzelnen oder mehreren Layern im Layout für die Composite-Erstellung zuweisen. Wenn Sie DVEs Layern individuell zuweisen, können Sie die einzelnen Layer unabhängig voneinander bearbeiten. Bei der Zuweisung eines globalen DVE lassen sich alle Layer auf einmal bearbeiten.

Haben Sie einen DVE animiert, können Sie sich, wenn Sie in der DVE-Symbolleiste auf „Wireframe Preview“ klicken, im Viewer eine Vorschau der Animation in Echtzeit ansehen.

Wenn Sie einem Layer einen DVE zuweisen, können Sie diesen mit dem DVE-Eigenschaften-Editor erstellen und anpassen. Im Eigenschaften-Editor finden Sie eine Reihe von Eigenschaftenseiten, auf denen Sie DVEs bearbeiten können.

Im folgenden werden die einzelnen Eigenschaftenseiten näher beschrieben.

Die Eigenschaftenseite „DVE“

Mit den Optionen auf der Eigenschaftenseite „DVE“ können Sie einem Bild Transformationen zuweisen. Bilder können entlang der horizontalen (X-), der vertikalen (Y-) und der Tiefenachse (Z-Achse) transformiert werden. SOFTIMAGE|DS berechnet das Bild und zeichnet es so, wie es in einem dreidimensionalen Raum erscheinen würde. Sie können dazu entweder numerische Werte in den entsprechenden Textfeldern eingeben oder das Bild im Viewer interaktiv bearbeiten.

Wenn Sie einen DVE als Übergang zuweisen, steht Ihnen zusätzlich die Eigenschaftenseite „Source“ zur Verfügung, auf der Sie den Grad der Opazität des Quellbildes und die Richtung anpassen können, in der der DVE-Übergang zugewiesen wird.

Die Eigenschaftenseite „Options“

Mit den Optionen auf der Eigenschaftenseite „Options“ können Sie Filter zuweisen, die die Qualität eines Bildes verbessern, das skaliert bzw. gedreht worden ist. Wenn ein Bild herunterskaliert oder gedreht wurde, können auf den schrägen Rändern von Objekten oder manchmal auch im Bild kleine gezackte Linien erscheinen. Außerdem können Sie die Kanäle festlegen, auf denen der DVE zugewiesen wird, sowie eingeben, welche Art von Quellmaterial Sie verwenden.

Die Eigenschaftenseite „Crop“

Mit den Optionen auf der Eigenschaftenseite „Crop“ können Sie ein Bild am oberen, unteren, linken oder rechten Rand beschneiden. Die Beschneidung wird den Komponenten „Rot“, „Grün“, „Blau“ und „Alpha“ zugewiesen. Sie finden diese Eigenschaftenseite sowohl im Eigenschaften-Editor des „Blue-Green Keyer“-Effekts als auch im DVE-Eigenschaften-Editor.

Mit Hilfe der Optionen für das Beschneiden können Sie ein transformiertes Bild beschneiden oder Bereiche für Ihre Matte so ausschneiden, als würden Sie eine Garbage Matte erstellen. Sie können in die einzelnen Textfelder numerische Werte eingeben, die Schieberegler anpassen oder, wenn das Beschneiden über den DVE-Eigenschaften-Editor erfolgt, das Bild durch Ziehen des Bildrahmens im Viewer beschneiden.

Die Eigenschaftenseite „Border“

Auf der Eigenschaftenseite „Border“ können Sie Bilder mit einem Rahmen versehen. Außerdem ist es möglich, am Bild oder dessen Rahmen entlang einen weichen, halbtransparenten Rand zu erstellen.

Die Eigenschaftenseite „Color“

Mit den Optionen auf der Eigenschaftenseite „Color“ können Sie Farben aus einer Palette entnehmen bzw. neue Farben zum Malen, Hinzufügen von Füllungen, Kolorieren von Titeln und Zuweisen von Effekten erstellen.

Neue Farben lassen sich erstellen, indem Sie sie im Bild im Viewer auswählen, oder indem Sie entsprechende RGB-, YUV- oder HLS-Farbmodell-Werte festlegen. Mit der Option „Spread“ können Sie einen Farbübergang zwischen zwei in der Palette ausgewählten Farben erstellen. In SOFTIMAGE|DS stehen verschiedene Paletten zur Verfügung. Außerdem können Sie neue Paletten mit von Ihnen neu erstellten Farben speichern.

Wenn Sie einen DVE-Effekt oder DVE-Übergang zuweisen, können Sie mit den Optionen auf dieser Eigenschaftenseite dem Rahmen von DVEs Farbe zuweisen.

Die Eigenschaftenseite „Source“

Mit den Optionen der Eigenschaftenseite „Source“ können Sie den Grad der Opazität des Quellbildes und die Richtung anpassen, in der der DVE-Übergang zugewiesen wird. Diese Eigenschaftenseite wird immer dann angezeigt, wenn Sie einen DVE als Übergang zuweisen.

Erstellen von DVEs auf einzelnen Layern

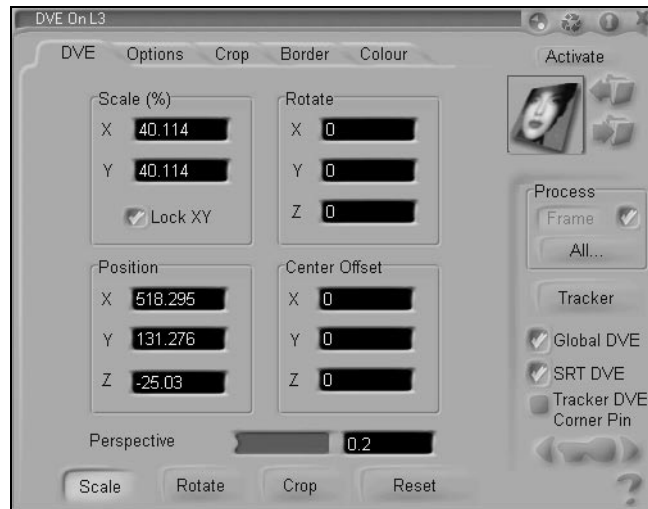
Sie können DVEs einzelnen Layern zuweisen und so die Größe, Position und Form eines Bildes im dreidimensionalen Raum transformieren. Für jeden Layer im Layers Panel gibt es ein unabhängiges DVE-Werkzeug. Wenn Sie DVEs einem bestimmten Layer zuweisen, wird jeder DVE von einem grünen Begrenzungsrahmen umgeben.

So weisen Sie einen DVE einem Layer zu:

1. Klicken Sie im Layers Panel auf dem Layer, dem der DVE zugewiesen werden soll, auf DVE.
Das Bild wird im Viewer in einem gelben Begrenzungsrahmen angezeigt, und der DVE-Eigenschaften-Editor wird geöffnet.



2. Klicken Sie im DVE-Eigenschaften-Editor auf die Eigenschaftenseite DVE.



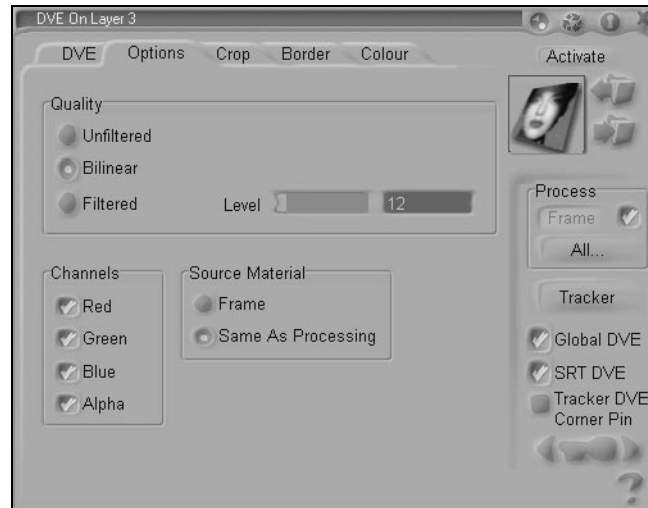
3. Erstellen Sie die Transformation, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:
 - Klicken Sie auf Scale, Rotate oder Crop, und nehmen Sie interaktiv Änderungen am Bild im Viewer vor.
 - Geben Sie in den Textfeldern Scale, Rotate und Position numerische Werte ein.
 - Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Crop, und geben Sie dort numerische Werte ein.

Tip

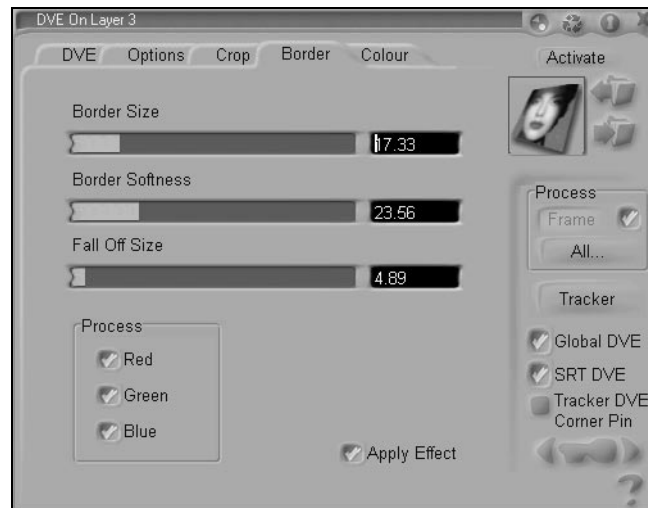
Wenn Sie den DVE in der Bildebene bearbeiten möchten, müssen Sie vorher die I-Taste drücken.

Beim Skalieren eines Bildes können Sie die Option Lock XY aktivieren. Wenn Sie dann unter „X“ einen Wert eingeben, wird der Wert automatisch auch unter „Y“ eingetragen (und umgekehrt).

4. Legen Sie mit den Optionen unter Perspective fest, wieviel Perspektive der Drehung zugewiesen wird. Der Standardwert liegt bei 45 Grad.
5. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Options.



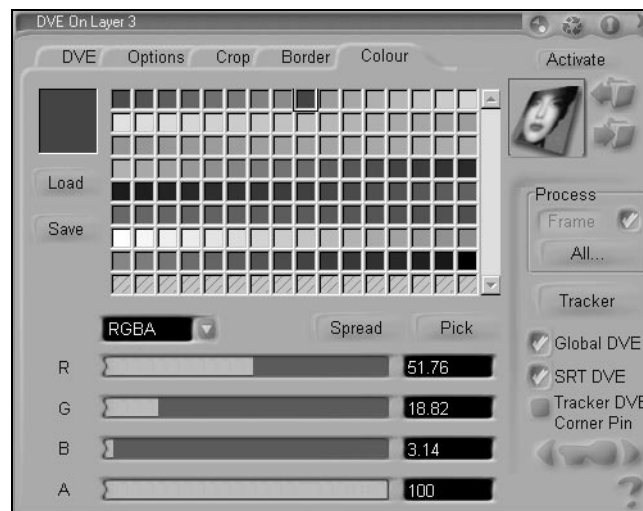
6. Legen Sie hier die Einstellungen für die Qualität, die Kanäle und die Optionen für das Quellmaterial fest.
7. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Border.
8. Legen Sie mit Hilfe von Border Size die gewünschte Breite für den Rahmen fest.





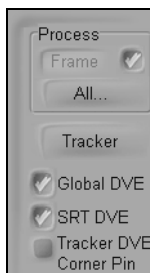
9. Legen Sie mit Hilfe der Option Border Softness den Grad der Weichheit fest, der zwischen dem Bildrand und dem inneren Rand des Rahmens zugewiesen werden soll.
10. Legen Sie mit Hilfe der Option Fall Off Size den Grad der Transparenz fest, der dem Bildrand zugewiesen werden soll.
11. Wählen Sie Red, Green, Blue, Alpha oder alle vier Optionen auf einmal, um den Rahmen allen vier Kanälen zuzuweisen.
12. Klicken Sie auf Apply Effect, um den Rahmeneffekt zuzuweisen.
13. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Contents.

Auf dieser Eigenschaftenseite können Sie aus der Palette oder dem Viewer eine Rahmenfarbe auswählen, eine neue Farbe erstellen, eine andere Palette laden oder ein Farbmodell auswählen.



14. Wählen Sie eine Rahmenfarbe aus der Palette aus, oder klicken Sie auf Pick, und wählen Sie aus dem Viewer eine Farbe aus.

Erstellen globaler DVEs



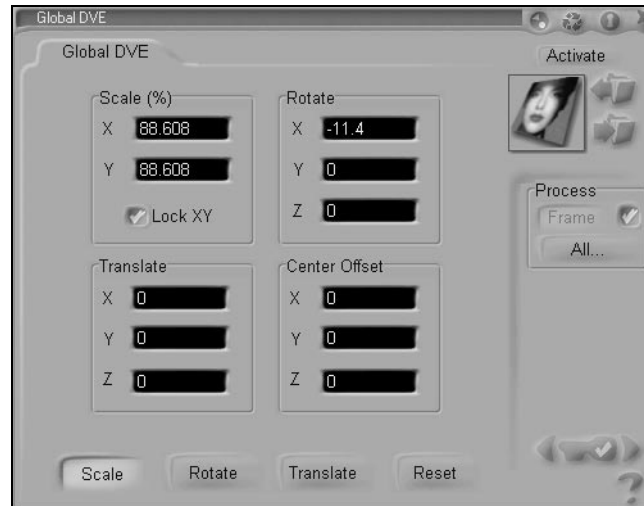
Mit einem globalen DVE wird Layern, die zuvor im Composite ausgewählt wurden, eine 3D-Transformation (Skalierung, Drehung, Übersetzung) zugewiesen. Wenn Sie einen globalen DVE zuweisen, können Sie mit Hilfe des roten Begrenzungsrahmens alle betreffenden Layer im Viewer interaktiv bearbeiten. Vor dem Zuweisen des globalen DVEs müssen Sie alle die Layer markieren, die der Transformation unterzogen werden sollen.

So erstellen Sie einen globalen DVE:

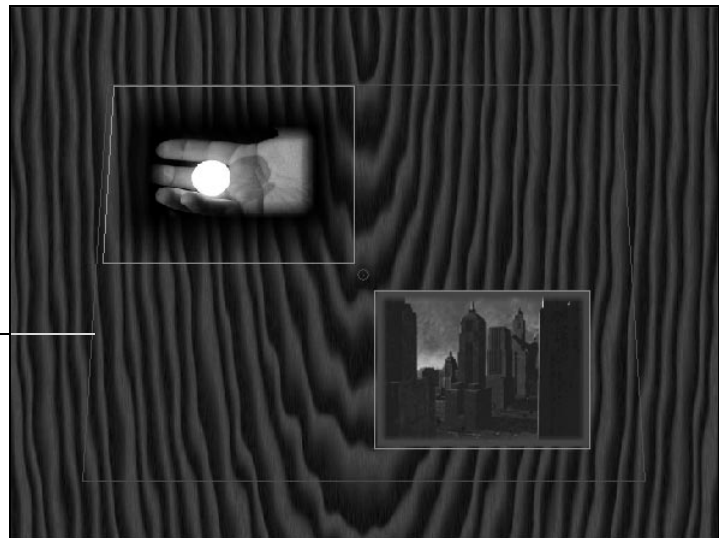
1. Wählen Sie im Layers Panel einen Layer aus, der der Transformation unterzogen werden soll, und klicken Sie auf DVE.
2. Aktivieren Sie im DVE-Eigenschaften-Editor die Option Global DVE.

3. Führen Sie diese Schritte auch für alle anderen Layer aus, die dieser Transformation unterzogen werden sollen.
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ergebnisbereich des Layers Panel, und wählen Sie aus dem Kontextmenü den Befehl Global DVE Controls.

Im Viewer werden alle DVEs in einem roten Begrenzungsrahmen angezeigt, und der Global DVE-Eigenschaften-Editor wird geöffnet.



Global DVE im
Wireframe-Modus





5. Erstellen Sie die Transformation, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:

- Klicken Sie auf Scale, Rotate oder Translate, und nehmen Sie interaktiv Änderungen am globalen DVE-Wireframe im Viewer vor.
- Geben Sie in den Textfeldern Scale, Rotate und Translate numerische Werte ein.

Auf dem roten Begrenzungsrahmen werden zwar keine Ziehpunkte angezeigt, der Mauszeiger ändert aber trotzdem seine Form, wenn Sie ihn in den Begrenzungsrahmen setzen, um anzuzeigen, daß Sie sich im Transformationsmodus (Skalieren, Drehen, Übersetzen oder Positionieren) befinden. Informationen zu den Global DVE-Tastaturkürzeln finden Sie in der Online-Hilfe.

Tip

Beim Skalieren eines Bildes können Sie die Option Lock XY aktivieren. Wenn Sie dann unter „X“ einen Wert eingeben, wird der Wert automatisch auch unter „Y“ eingetragen (und umgekehrt).

Wenn Sie den Global DVE in der Bildebene bearbeiten möchten, müssen Sie zuvor die I-Taste drücken.

Anzeigen von DVEs

Im Viewer können Sie sich DVEs im Wireframe-Modus anzeigen lassen. Die Wiedergabe animierter DVEs im Wireframe-Modus erfolgt in Echtzeit.

So aktivieren bzw. deaktivieren Sie den Wireframe-Modus:

1. Klicken Sie in der DVE-Symbolleiste auf Show All Wireframes.

Alle Layer mit DVEs sind von einem grünen Begrenzungsrahmen umgeben. Welcher Layer gerade ausgewählt ist, wird durch einen gelben Begrenzungsrahmen angezeigt. Globale DVEs werden mit einem roten Begrenzungsrahmen gekennzeichnet.

2. Klicken Sie erneut auf Show All Wireframes, um den Wireframe-Modus zu deaktivieren.

Alle Begrenzungsrahmen außer dem Rahmen des ausgewählten Layer werden ausgeblendet.

So lassen Sie sich eine Vorschau animierter DVEs im Wireframe-Modus anzeigen:

- Klicken Sie auf Wireframe Preview. Klicken Sie erneut auf die Option, um die Vorschau auszublenden.

Hinw.

Wenn Sie von der obersten Timeline aus auf den Wireframe-Vorschaumodus zugreifen möchten, müssen Sie die DVE-Symbolleiste einblenden.



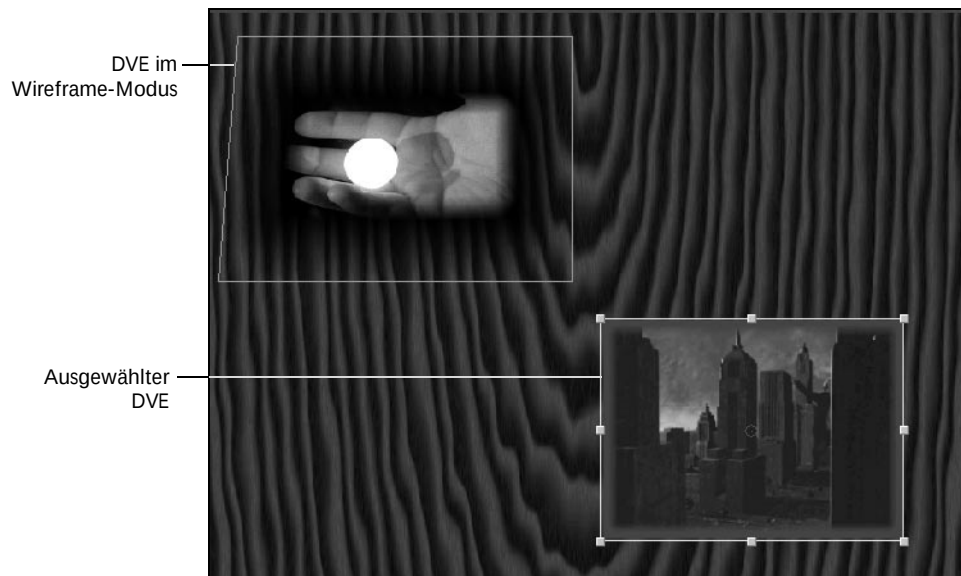
Option
„Show All
Wireframes“
Vorschau im
Wireframe-Modus

Auswählen von DVEs

Wenn einem Layer ein DVE zugewiesen wurde, können Sie den DVE auf zweierlei Art auswählen:

- Wenn die Option Show All Wireframes aktiviert ist, klicken Sie im Viewer auf den DVE, oder
- klicken Sie auf den Layer, der den DVE enthält.

Jede Methode hat ihre Vorteile. Wenn Sie sich z. B. mehrere DVEs im Wireframe-Modus anzeigen lassen, können sich einige DVEs überlappen, so daß das Auswählen Schwierigkeiten bereitet. Auch wenn Sie einen der DVEs gesperrt haben, läßt er sich so nicht auswählen. In diesen Fällen ist es besser, auf den Layer zu klicken, der den DVE enthält, statt die Auswahl des DVE im Viewer vorzunehmen.



Sperren von DVEs



Option „Lock Selection“

Wenn Sie sich auf einen bestimmten DVE konzentrieren möchten, können Sie diesen sperren, so daß sämtliche Bearbeitungen nur dem ausgewählten DVE zugewiesen werden. Damit verhindern Sie, daß beim Bearbeiten des gesperrten DVE zufällig ein anderer DVE ausgewählt wird. Wenn Sie auf der DVE-Symbolleiste auf „Lock“ klicken, wird der ausgewählte Layer gesperrt. Möchten Sie an einem anderen Layer arbeiten, während Sie sich im Lock-Modus befinden, wählen Sie einfach den gewünschten anderen Layer im Layers Panel aus.

So sperren Sie einen DVE:

1. Wählen Sie auf dem Layers Panel einen Layer mit einem DVE aus.
2. Klicken Sie in der DVE-Symbolleiste auf „Lock Selection“. Der ausgewählte DVE wird gesperrt.



Die Option „Cropping to Tracker Polygon“

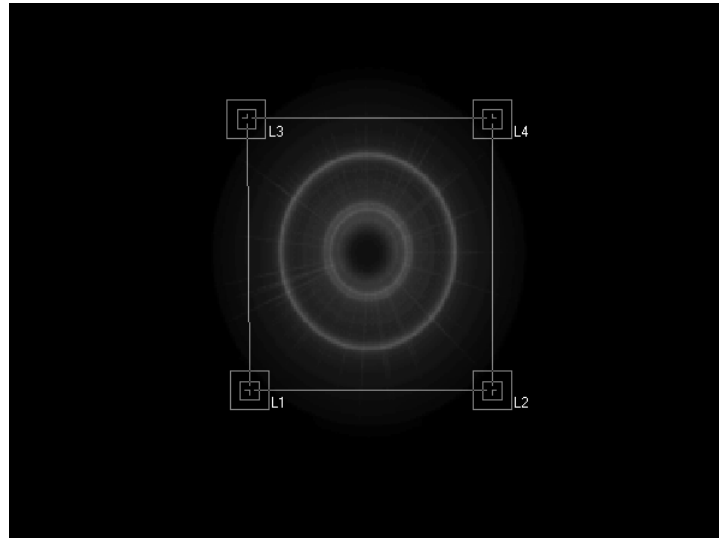
Wenn Sie einem Bild 4-Punkt-Tracking zuweisen, können Sie festlegen, daß das Bild auf die Größe des Tracker Polygons des Referenzbildes beschnitten wird. Wenn Sie diese Option aktivieren, werden alle die Teile des Bildes aus dem entstehenden Composite entfernt, die sich außerhalb des Referenzpolygons befinden. Auf diese Art und Weise können Sie sämtliches nicht benötigtes Material des Bildes entfernen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter *Motion Tracking* auf Seite 437 des *SOFTIMAGE|DS-Benutzerhandbuchs*.

So beschneiden Sie ein Bild auf das Tracker Polygon:

1. Verschieben Sie das Tracker Polygon auf dem Referenzbild an die Position, an der das Layer-Bild getrackt wird.



2. Positionieren Sie das Tracker Polygon auf dem Layer-Bild über dem Bereich, der getrackt werden soll.



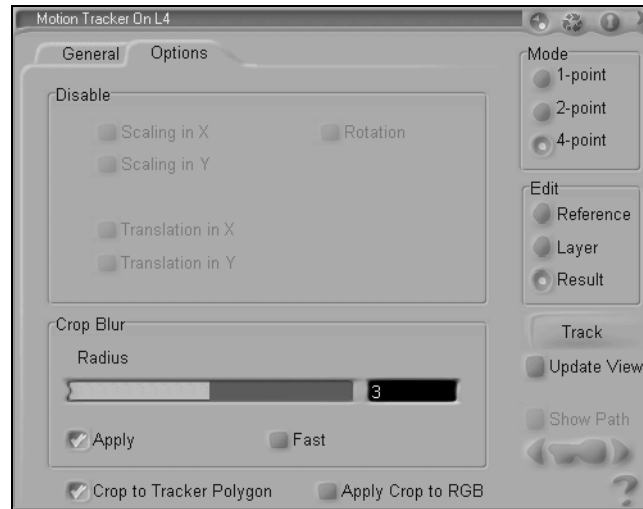
3. Aktivieren Sie im Motion Tracker-Eigenschaften-Editor die Option Result im Feld „Edit“, um sich den entstehenden Composite anzeigen zu lassen. Das Layer-Bild wird so angepaßt, daß dessen Tracker Polygon mit dem Tracker Polygon des Referenzbildes übereinstimmt, und der entstehende Composite wird im Viewer angezeigt.





4. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Options.

Auf der Eigenschaftenseite „Options“ können Sie das Layer-Bild auf die Größe des Tracker Polygons des Referenzbildes beschneiden und dem beschnittenen Bild einen „Blur“-Effekt zuweisen. Die Beschneidung können Sie auch den RGB-Kanälen zuweisen.



5. Aktivieren Sie die Option Crop to Tracker Polygon, wenn der Alpha-Kanal des Layers auf die Größe des Tracker Polygons des Referenzbildes beschnitten werden soll.
6. Aktivieren Sie die Option Apply Crop to RGB, wenn die RGB-Kanäle des Layers beschnitten werden sollen.

7. Aktivieren Sie unter „Edit“ die Option Result, um sich den entstehenden Composite anzeigen zu lassen.

Das Layer-Bild wird beschnitten und mit dem Referenzbild zu einem Composite kombiniert.





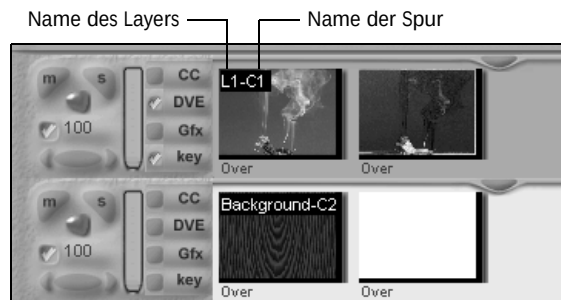
Umbenennen von Layern

Jedes Layer-RGB-Thumbnail enthält den Namen des Layers und den Namen der entsprechenden Spur auf der Timeline. Layer und Spuren werden beim Hinzufügen fortlaufend nummeriert. Der erste Layer erhält den Namen „L1“, die erste Composite-Spur den Namen „C1“.

Die Namen der neu hinzugefügten Spuren oder Layer können von Ihnen geändert werden. Wenn Sie eine Spur umbenennen, wird deren Name auch im Layer-RGB-Thumbnail aktualisiert.

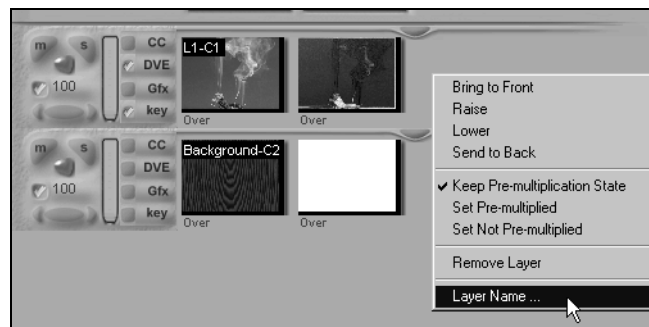
Hinw.

Der Spurname wird zwar im Layer-RGB-Thumbnail angezeigt, geändert werden kann er jedoch nur im Track- oder im Layer Name-Eigenschaften-Editor. Weitere Informationen dazu finden Sie unter *Ändern der Eigenschaften der Spuren* auf Seite 196 des *SOFTIMAGE|DS-Benutzerhandbuchs*.



So ändern Sie den Namen eines Layers:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich des Layers, dessen Namen Sie ändern möchten, und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl Layer Name.



2. Geben Sie im Dialogfeld „Layer Name“ einen neuen Namen ein, und klicken Sie auf OK.

Anzeigen von Bildkomponenten

Im Viewer können Sie sich die Rot-, Grün-, Blau oder/und Alpha-Komponente eines Bildes anzeigen lassen. Es empfiehlt sich, vor allem während der Composite-Erstellung die Alpha-Komponente einzublenden, damit Sie stets einen Blick auf die einem Clip oder einem Layer zugehörige Matte werfen können.

So lassen Sie sich die Rot-, Grün- oder Blau-Komponente anzeigen:

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Viewer, und wählen Sie im Kontextmenü Red, Green oder Blue.
 - Klicken Sie in der Viewer-Symbolleiste auf „Viewer Red“, „Viewer Green“ oder „Viewer Blue“.

So lassen Sie sich den Alpha-Kanal anzeigen:

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Viewer, und wählen Sie im Kontextmenü Alpha Component. Legen Sie dann den Grad der Overlay-Opazität der Matte fest, oder wählen Sie Matte, wenn die Matte nur als Graustufenbild angezeigt werden soll.
 - Klicken Sie in der Viewer-Symbolleiste auf Viewer Alpha Full, um zwischen dem Viewer des Alpha-Kanals und des RGB-Bildes hin- und herzuschalten.

Hinw.

Sorgen Sie dafür, daß die Overlay-Spur, auf der der Key zugewiesen wird, isoliert ist, wenn Sie auf die „Viewer Alpha“-Schaltflächen klicken.

- Wählen Sie aus einem Keyer-Eigenschaften-Editor die Option Output Matte, um für die Keyer-Ausgabe zwischen den RGB-Kanälen und dem Alpha-Kanal hin- und herzuschalten. Wenn diese Option aktiviert ist, wird der Alpha-Kanal (Matte) als RGB-Bild ausgegeben. Sie sollten diese Option vor allem verwenden, wenn Sie einen Key auf einer Overlay-Spur zuweisen. Auf diese Weise müssen Sie nicht erst die Spur isolieren, um dann den Alpha-Kanal anzeigen zu lassen.

Hinw.

Wenn der Alpha-Kanal nicht als RGB-Bild ausgegeben werden soll, müssen Sie darauf achten, daß die Option Output Matte vor dem Processing des Effekts deaktiviert wird.

Standardmäßig zeigt der Alpha-Kanal den entstandenen Composite an, und zwar entweder auf der obersten Timeline oder in einem Grafik-Container-Clip. Sie können sich aber auch die Matten der einzelnen Layer anzeigen lassen. Weitere Informationen dazu finden Sie unter *Compositing* auf Seite 389 des *SOFTIMAGE|DS-Benutzerhandbuchs*.



Der Vormultiplikationsstatus

Bei einem vormultiplizierten Bild handelt es sich um ein Bild, bei dem die RGB-Werte der Pixel mit den entsprechenden Alpha-Kanal-Werten multipliziert worden sind. Bilder können vormultipliziert oder nicht vormultipliziert sein.

In den folgenden Beispielen werden die Unterschiede zwischen einem vormultiplizierten und einem nicht vormultiplizierten Bild beschrieben.

- Status „Vormultipliziert“ (Pre-multiplied)

RGBA-Bild, dessen RGB-Werte mit den entsprechenden Alpha-Kanal-Werten multipliziert worden sind, z. B. ein gerendertes 3D-Modell

Der Alpha-Kanal schneidet die Form des Modells aus, so daß diese mit einem anderen Bild zu einem Composite kombiniert werden kann. Das Bild wird normalerweise vor einem schwarzen Hintergrund angezeigt, wobei der Alpha-Kanal die Matte des Bildes im RGB-Kanal darstellt.

- Status „Nicht vormultipliziert“ (Not Pre-multiplied)

RGBA-Bild, dessen RGB-Werte nicht mit den dazugehörigen Alpha-Kanal-Werten multipliziert worden sind

Beispielsweise ein Bild mit einem Malstrich im Alpha-Kanal, mit dem ein „Cutout“-Effekt erstellt wird. Wenn Sie das RGB-Bild betrachten, ist nicht erkennbar, daß das Bild transparente Informationen enthält.



Nicht vormultipliziertes Bild

Auf folgende Punkte sollten Sie beim Vormultiplizieren achten:

- Sie müssen bereits beim Importieren den Vormultiplikationsstatus des Materials angeben.
- Sieht der entstandene Composite nicht so aus, wie Sie sich das vorgestellt haben, empfiehlt es sich u. U., den Vormultiplikationsstatus zu ändern.

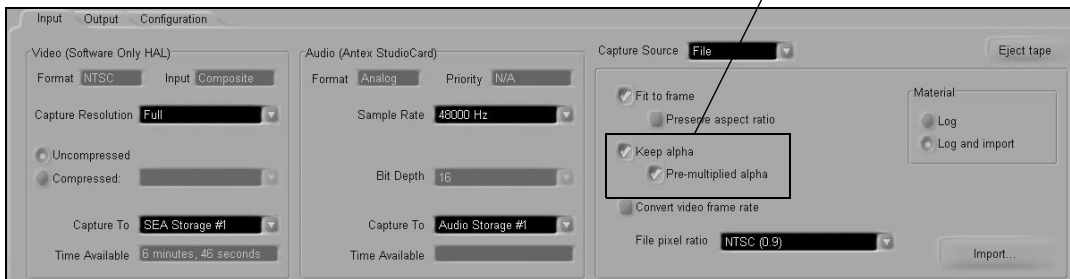
Angeben des Vormultiplikationsstatus beim Importieren

Wenn Sie RGBA-Bilder aus Dateien importieren, müssen Sie im Input Panel (Layout für die Medienverwaltung) den korrekten Vormultiplikationsstatus angeben, damit SOFTIMAGE|DS weiß, wie das Material behandelt werden soll. Mit der Angabe des Status spezifizieren Sie, ob das Bild vormultipliziert ist oder nicht.

So geben Sie den Vormultiplikationsstatus an:

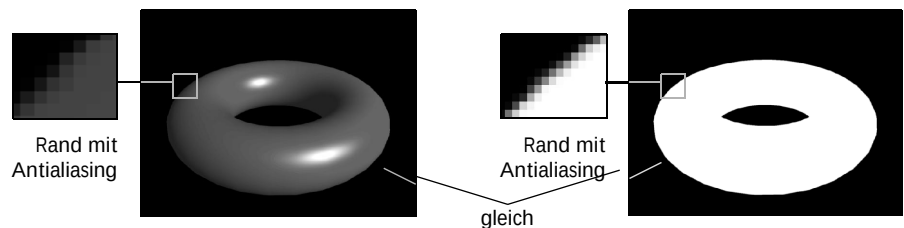
1. Bestimmen Sie, ob Ihr Material vormultipliziert ist oder nicht.
2. Führen Sie dazu einen der folgenden Schritte aus:
 - Wenn Ihr Material vormultipliziert ist, müssen Sie darauf achten, daß die Optionen Keep alpha und Pre-multiplied alpha aktiviert sind.
 - Wenn Ihr Material nicht vormultipliziert ist, deaktivieren Sie die Option Pre-multiplied alpha.

Optionen für den Vormultiplikationsstatus



Feststellen des Vormultiplikationsstatus

Wenn Sie den RGB- und den Alpha-Kanal des Bildes vergleichen, können Sie leicht feststellen, ob ein Bild vormultipliziert ist oder nicht. Verfügt sowohl der RGB-Kanal als auch der Alpha-Kanal über Schwarz in denselben Bereichen, zeigt dies an, daß das Bild vormultipliziert ist. Wenn sich die schwarzen Bereiche des Alpha-Kanals und dieselben Bereiche des RGB-Kanals unterscheiden, ist das Bild nicht vormultipliziert. In den folgenden Beispielen werden die Unterschiede dargestellt:



Vormultipliziertes Bild

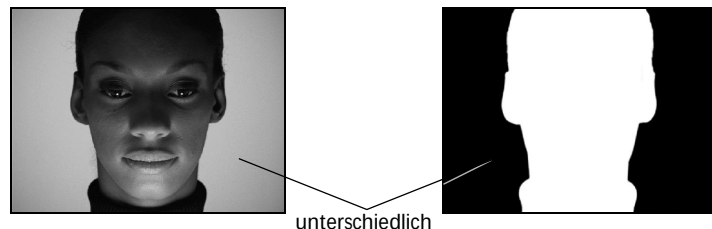


Bild ist nicht vormultipliziert



Erstellen von Composites mit dem Vormultiplikationsstatus

Wenn Sie einen Composite aus einem Bild über einem anderen erstellen, weist SOFTIMAGE|DS den Bildern eine mathematische Gleichung zu, wobei einer von zwei resultierenden Composites erstellt wird. Meistens wird der entstehende Composite Ihren Erwartungen entsprechend ausfallen.

Manchmal wird das Ergebnis jedoch nicht zu Ihrer Zufriedenheit sein. Dann müssen Sie den Vormultiplikationsstatus manuell ändern.

Im folgenden finden Sie Beispiele für die Gleichung zur Composite-Erstellung und die Ergebnisse, die sich aus der Wahl sowohl des richtigen als auch des falschen Vormultiplikationsstatus ergeben:

Gleichung zur Composite-Erstellung

Bei der folgenden Gleichung handelt es sich um die Grundformel zur Erstellung eines Composite (Alpha in der Gleichung entspricht dabei dem Alpha-Wert für den Vordergrund):

$$\text{Foreground} \times \alpha + (1 - \alpha) \times \text{Background}$$



Wenn ein Bild vormultipliziert ist, gilt für den vormultiplizierten Vordergrund: $(\text{Foreground} \times \alpha)$. Wenn ein Bild nicht vormultipliziert ist, gilt für den vormultiplizierten Vordergrund: (Foreground) .

In der folgenden Tabelle sind die Ergebnisse von Composite-Bildern zusammengestellt, für die der richtige und der falsche Vormultiplikationsstatus festgesetzt worden ist:

Art des Materials	Statusangabe	Ergebnis	Beschreibung
Vormultipliziert	Vormultipliziert	$(\text{Foreground} \times \alpha) + (1 - \alpha) \times \text{Background}$	richtiges Ergebnis
Vormultipliziert	Nicht vormultipliziert	$(\text{Foreground} \times \alpha) \times \alpha + (1 - \alpha) \times \text{Background}$	falsches Ergebnis Diese Ergebnisse können eine schwarze Linie um den Rand Ihres Bildes zur Folge haben, obwohl das Bild eigentlich transparent und mit Antialiasing versehen sein sollte.
Nicht vormultipliziert	Nicht vormultipliziert	$(\text{Foreground}) \times \alpha + (1 - \alpha) \times \text{Background}$	richtiges Ergebnis Da Sie SOFTIMAGE DS davon in Kenntnis gesetzt haben, daß der RGB-Kanal nicht mit dem Alpha-Kanal multipliziert worden ist, führt die Formel diese Operation aus.

Art des Materials	Statusangabe	Ergebnis	Beschreibung
Nicht vormultipliziert	Vormultipliziert	$(\text{Foreground}) + (1 - \alpha) \times \text{Background}$	falsches Ergebnis Diese Ergebnisse können dazu führen, daß transparente Bereiche im Vordergrund viel heller dargestellt werden, als dies bei einem korrekt erstellten Composite der Fall wäre. Ursache dafür ist, daß Sie SOFTIMAGE DS darüber informiert haben, daß das Bild bereits vormultipliziert ist, obwohl dies nicht der Wahrheit entspricht. Dadurch wird dem Hintergrund der gesamte Vordergrund hinzugefügt, statt nur die Bereiche hinzuzufügen, die durch den Alpha-Kanal festgelegt sind.

Ändern des Vormultiplikationsstatus

Standardmäßig legt SOFTIMAGE|DS für jeden Layer die Option „Auto“ fest. Das bedeutet, daß der gegenwärtige Vormultiplikationsstatus berücksichtigt wird.

Unter bestimmten Bedingungen muß der Status aber auf „Pre-multiplied“ (Vormultipliziert) oder „Not Pre-multiplied“ (Nicht vormultipliziert) geändert werden. Dies kann dann der Fall sein, wenn SOFTIMAGE|DS den Status eines Layers oder eines Clips automatisch ändert, wenn Sie eine andere Aktion als zuvor ausführen, also z. B. grafische Objekte zuweisen. Sie können den Vormultiplikationsstatus eines Layers manuell mit Hilfe des Kontextmenüs des Layers ändern. Zum Ändern des Vormultiplikationsstatus eines Clips können Sie den „Pre-multiplication“-Effekt verwenden.

Automatische Statusänderung

SOFTIMAGE|DS ändert den Vormultiplikationsstatus eines Clips oder eines Layers automatisch in „Not Pre-multiplied“, wenn Sie...

- ...eine externe Matte im Layers Panel zuweisen.
- ...einem Clip einen Effekt zuweisen, der sich nur auf den Alpha-Kanal auswirkt, z. B., wenn Sie auf der Eigenschaftenseite „Masking“ eines Effekts die Option „Process Alpha“ aktivieren und die Optionen unter „Process RGB“ deaktivieren.
- ...einem Clip oder einem Layer einen „Graphics“-Effekt zuweisen und Striche nur dem Alpha- oder nur den RGB-Kanälen zugewiesen werden.

Die automatische Statusänderung dürfte in den meisten Fällen die von Ihnen erwarteten Ergebnisse erbringen.

Wenn Sie z. B. ein RGB-Bild als externe Matte für das Bild verwenden (also beispielsweise Rauch über einen schwarzen Hintergrund legen), wird der Status des Layers automatisch von „Pre-multiplied“ zu „Not Pre-multiplied“ geändert.



Dies kann jedoch zu unerwünschten Ergebnissen führen, da der RGB-Kanal bereits dieselben Änderungen widerspiegelt wie der Alpha-Kanal, da es sich dabei um ein und dasselbe Bild handelt. In diesem Fall müssen Sie den Status manuell auf „Pre-multiplied“ ändern und so das standardmäßige Verhalten außer Kraft setzen.

Manuelles Ändern des Vormultiplikationsstatus

Sieht ein Composite nicht so aus, wie Sie es erwartet haben, müssen Sie unter Umständen den Vormultiplikationsstatus eines Layers, eines Clips oder einer Spur ändern.

Sie können den Vormultiplikationsstatus eines Layers aus einem Grafik-Container-Clip heraus ändern und so die automatische Statusänderung außer Kraft setzen. Auch der Vormultiplikationsstatus eines Clips oder einer Spur lässt ändern, indem Sie auf der obersten Timeline den „Pre-multiplication“-Effekt zuweisen.

So ändern Sie den Vormultiplikationsstatus eines Layers:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Layer mit dem Bild, dessen Vormultiplikationsstatus Sie ändern möchten.
Standardmäßig ist hier die Option „Auto“ aktiviert.
2. Wählen Sie aus dem Menü die Option Pre-multiplied oder die Option Not Pre-multiplied.

So ändern Sie den Vormultiplikationsstatus eines Clips oder einer Spur:

1. Weisen Sie auf der Timeline einem Clip oder einer Spur einen Clip- oder einen Spureffekt zu.
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Load a Preset“ aus dem Ordner „\Image Effects\Custom Filters“ den „Pe-multiplication“-Effekt aus.
Der Effekt wird dem Clip oder der Spur zugewiesen.
3. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Editor des „Pre-multiplication“-Effekts eine der folgenden Optionen:
 - Pre-multiplied, wenn der Status des Clips in „Pre-multiplied“ geändert werden soll.
 - Not Pre-multiplied, wenn der Status des Clips in „Not pre-multiplied“ geändert werden soll.
 - Auto, wenn der aktuelle Vormultiplikationsstatus des Clips beibehalten werden soll.

Beispiele für den Vormultiplikationsstatus

In diesem Abschnitt finden Sie Beispiele dafür, wie Sie optisch feststellen können, ob bei der Composite-Erstellung die richtigen Ergebnisse erzielt wurden.

In den folgenden Beispielen finden Sie die Ergebnisse, wenn Sie...

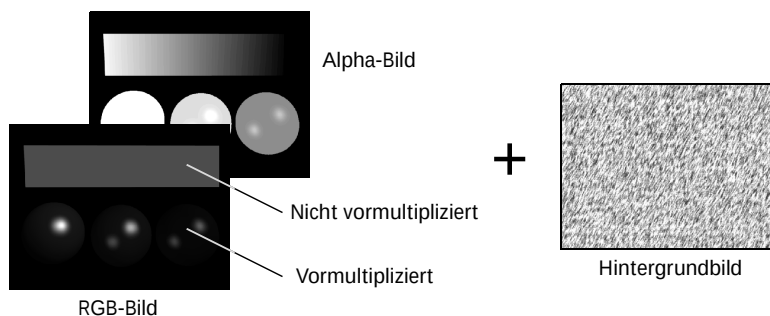
- ...vormultipliziertes und nicht vormultipliziertes Material in ein und demselben Bild kombinieren.
- ...ein Composite aus einem nicht vormultiplizierten Bild erstellen, das als externe Matte verwendet wird.
- ...ein Composite aus einem vormultiplizierten Bild erstellen.
- ...ein Composite aus einem nicht vormultiplizierten Bild erstellen.

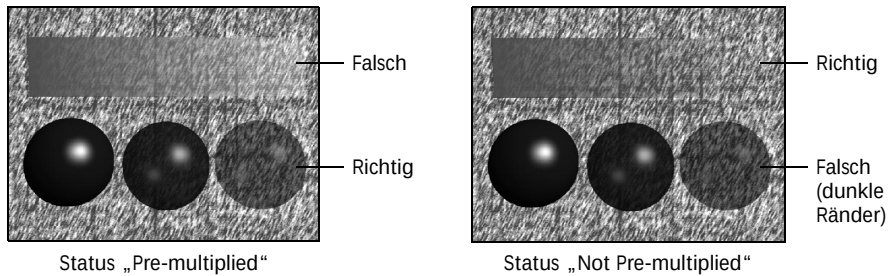
Kombinieren von vormultiplizierten und nicht vormultiplizierten Bildern

Wenn Sie Bilder erstellen, die bei einer Composite-Erstellung Verwendung finden sollen, müssen Sie darauf achten, daß Sie nicht in ein und demselben Bild vormultiplizierte und nicht vormultiplizierte Bilder kombinieren, da andernfalls keine korrekte Composite-Erstellung möglich ist. Dies liegt daran, daß sich die Vormultiplikation auf das gesamte Bild und nicht nur auf Teile des Bildes auswirkt.

Das Rechteck im folgenden Beispiel ist ein Bild, das im RGB-Kanal einen durchgezogenen Strich und im Alpha-Kanal einen Verlauf enthält. Da der Verlauf nur im Alpha-Kanal zugewiesen wurde, ist dieser Teil des Bildes nicht vormultipliziert. Bei den Kreisen wurden dem RGB- und dem Alpha-Kanal dieselben Malstriche zugewiesen. Sie sind daher vormultipliziert.

Es ist nun völlig egal, ob Sie dieses Bild als vormultipliziert oder nicht vormultipliziert angeben; das Ergebnis der Composite-Erstellung wird in keinem Fall korrekt sein.



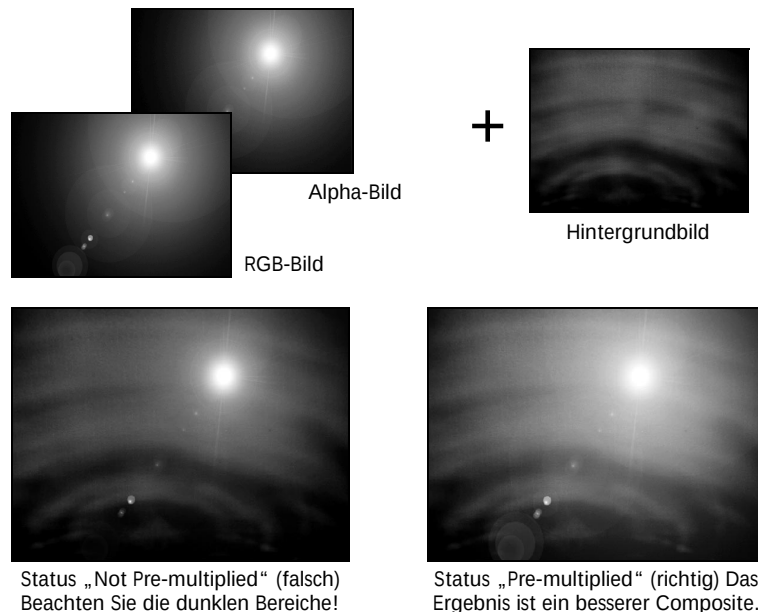


Zuweisen eines RGB-Bildes als externe Matte

Wenn Sie ein RGB-Bild als externe Matte zuweisen, legt SOFTIMAGE|DS automatisch als Status des Layers „Not Pre-multiplied“ fest. In den meisten Fällen dürfte das Ergebnis der automatischen Änderung Ihren Vorstellungen entsprechen. Wenn Sie z. B. einem Layer eine externe Matte zuweisen, wird die Form der Matte mit dem RGB-Bild gefüllt.

In bestimmten Fällen, z. B. wenn Sie ein RGB-Bild als externe Matte für das Bild verwenden (also beispielsweise Rauch über einen schwarzen Hintergrund legen), wird die automatische Änderung des Status jedoch nicht zum gewünschten Ergebnis führen. In solchen Fällen müssen Sie den Status manuell zu „Pre-multiplied“ ändern, damit der korrekte Composite des Bildes erstellt wird.

Die folgenden Beispielen zeigen richtige und falsche Ergebnisse:

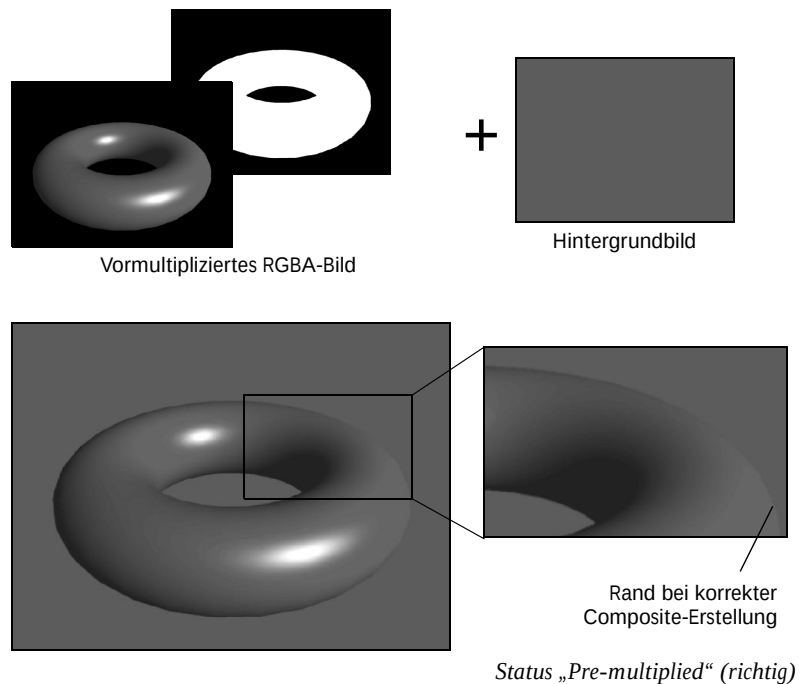


Erstellen von Composites aus vormultiplizierten Bildern

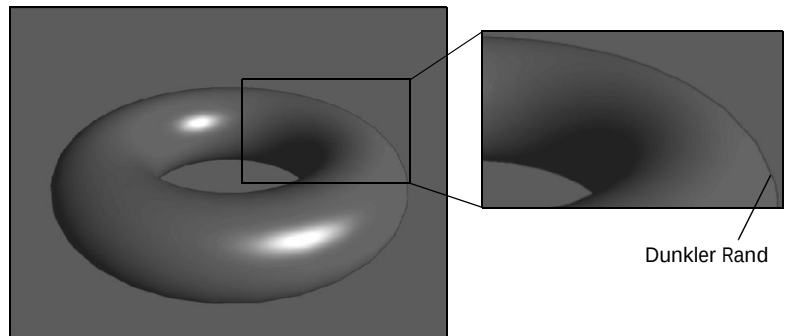
Im linken Bild wurde für den Layer „Not Pre-multiplied“ festgelegt, was zu falschen Ergebnissen geführt hat, auch wenn das Bild nicht vormultipliziert ist. Dies liegt daran, daß der RGB-Kanal inkorrekt mit dem Alpha-Kanal multipliziert worden ist.

Die rechte Abbildung zeigt das korrigierte Ergebnis. Um zu verhindern, daß der RGB-Kanal mit dem Alpha-Kanal multipliziert wird, müssen Sie für den Layer den Status in „Pre-multiplied“ ändern. Damit wird SOFTIMAGE|DS angewiesen, den Composite so zu behandeln, als wären der RGB- und der Alpha-Kanal bereits multipliziert worden.

Wenn Sie Composites aus vormultiplizierten Bildern erstellen, muß für den Layer der Status „Pre-multiplied“ festgelegt sein, da sonst keine korrekten Ergebnisse erzielt werden können.



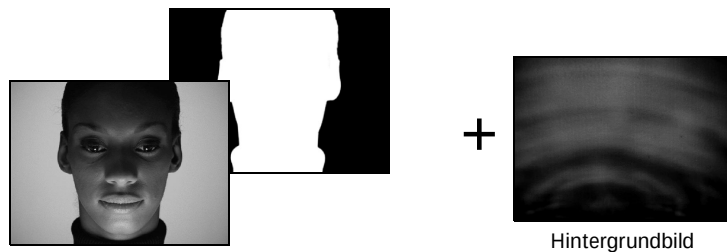
Wenn für den Layer der Status „Not Pre-multiplied“ festgelegt ist, erscheinen halbttransparente Bereiche wesentlich dunkler, als sie sein sollten. Dies liegt daran, daß SOFTIMAGE|DS aufgrund Ihrer Angaben fälschlicherweise davon ausgegangen ist, daß das Bild nicht mit seinem Alpha-Kanal multipliziert worden ist. Demzufolge führt SOFTIMAGE|DS die Multiplikation bei der Composite-Erstellung erneut durch.



Status „Not Pre-multiplied“ (falsch)

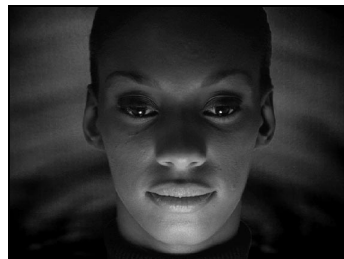
Erstellen von Composites aus nicht vormultiplizierten Bildern

Wenn Sie Composites aus nicht vormultiplizierten Bildern (RGBA) erstellen, kommt es nur zu korrekten Ergebnissen, wenn für den Layer der Status „Not Pre-multiplied“ festgelegt ist. Da Alpha zwischen 0 und 1 liegt, führt der Multiplikationsvorgang zu einer niedrigeren Intensität der Vordergrundfarbe, wenn Alpha kleiner als 1 ist.

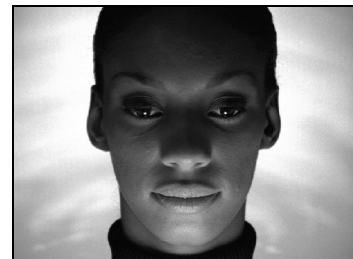


Nicht vormultipliziertes RGBA-Bild

Hintergrundbild



Status „Not Pre-multiplied“ (richtig)



Status „Pre-multiplied“ (falsch)

Wenn für den Layer der Status „Pre-multiplied“ festgelegt ist, erscheinen halbttransparente Bereiche wesentlich heller, als sie sein sollten. Dies liegt daran, daß der Vordergrund nicht mit dem Alpha-Wert multipliziert worden ist.

Der „Pre-multiplication“-Effekt

Der „Pre-multiplication“-Effekt ermöglicht das Ändern des Vormultiplikationsstatus eines Clips, ohne daß dazu zunächst ein Grafik-Container-Clip erstellt werden muß. Sie können den „Pre-multiplication“-Effekt als Clip- oder als Spureffekt zuweisen. Dieser Effekt befindet sich im Ordner \\Image Effects\ Custom Filters.

Mit den Optionen im Eigenschaften-Editor des „Pre-multiplication“-Effekts können Sie den Vormultiplikationsstatus des Clips in „Pre-multiplied“ oder „Not Pre-multiplied“ ändern bzw. den aktuellen Status beibehalten. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt *Manuelles Ändern des Vormultiplikationsstatus* auf Seite 134.





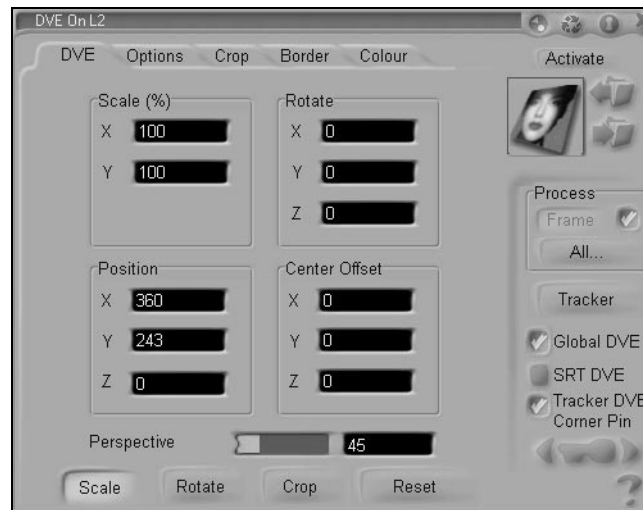
Corner Pinning mit Hilfe der Eigenschaftenseite „DVE“

Das Corner Pinning kann auch von der Eigenschaftenseite „DVE“ zugewiesen werden; damit muß der Motion Tracker-Eigenschaften-Editor nicht geöffnet werden.

So weisen Sie Corner Pinning mit Hilfe der Eigenschaftenseite „DVE“ zu:

1. Weisen Sie einem Layer einen DVE zu.
2. Führen Sie rechts unten auf der Eigenschaftenseite „DVE“ folgendes aus:
 - Deaktivieren Sie die Option SRT DVE.
 - Aktivieren Sie die Option Tracker DVE Corner Pin.

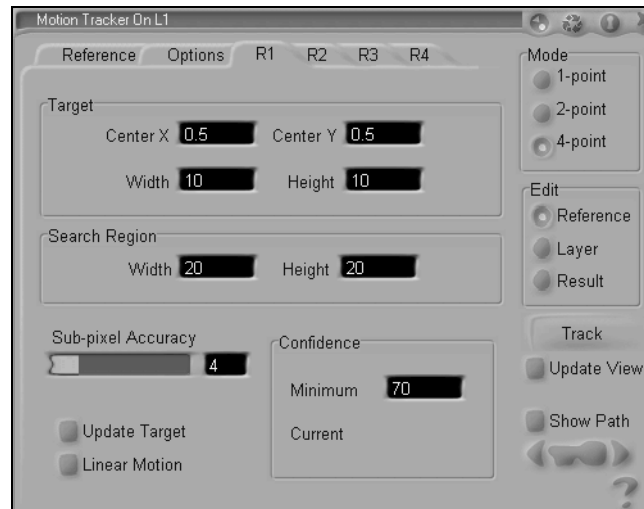
Um das Bild herum wird ein grauer Begrenzungsrahmen angezeigt.



3. Verformen Sie das Bild mit Hilfe der Ziehpunkte des Begrenzungsrahmens.

Tracking mit Hilfe des Sub-Pixel-Sampling

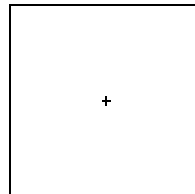
Wenn Sie einen Shot tracken oder stabilisieren, können Sie die Genauigkeit des Tracking mit Hilfe des Sub-Pixel-Sampling erhöhen. Beim Sub-Pixel-Sampling wird ein Pixel in mehrere Bereiche unterteilt. Diese Bereiche werden durch die Werte definiert, die Sie auf den einzelnen Tracker-Eigenschaftenseiten eingeben.



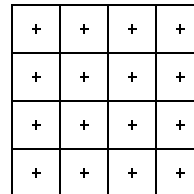
Sie können einen Shot mit Hilfe des Sub-Pixel-Sampling tracken oder stabilisieren bzw. einen Bewegungspfad im Nachhinein mit Sub-Pixel-Sampling anpassen und so einen glatteren Pfad erstellen.

Mit dem Wert 1 wird der Shot auf der Basis des Mittelpunkts eines Pixels getrackt bzw. stabilisiert. Daher erfolgt das Tracking von einem Pixel zum nächsten.

Mit einem größeren Wert können Sie einen Shot auf der Basis des Mittelpunkts der einzelnen Sub-Pixel-Bereiche tracken bzw. stabilisieren, statt den Mittelpunkt eines Pixels zur Grundlage zu nehmen. Auf diese Weise lässt sich ein genauerer Bewegungspfad erstellen.



„Sub-pixel
Accuracy“-Wert gleich 1



„Sub-pixel
Accuracy“-Wert gleich 4



Die Position der Ziele können Sie mit Hilfe des Sub-Pixel-Sampling vor dem Erstellen eines Bewegungspfades festlegen. Damit ist gewährleistet, daß die Ziele anhand des von Ihnen ausgewählten Sub-Sampling positioniert werden, wenn Sie später den Bewegungspfad anpassen.

Wenn Sie beim ersten Tracken oder Stabilisieren eines Shot mit dem Sub-Pixel-Sampling arbeiten und Sie das Ziel neu positionieren müssen, sollte dies anhand des von Ihnen ausgewählten Sub-Sampling-Wertes und nicht auf der Grundlage des Mittelpunkts eines Pixels erfolgen. Andernfalls könnte ein Bewegungspfad entstehen, der nicht so glatt wie gewünscht ist.



Standardmäßig wird ein Tracker, wenn Sie ihn auswählen und neu positionieren (ohne dabei die ALT-Taste zu drücken), anhand des Mittelpunkts eines Pixels neu positioniert.

So legen Sie die anfängliche Position von Zielen anhand des Sub-Pixel-Sampling fest:

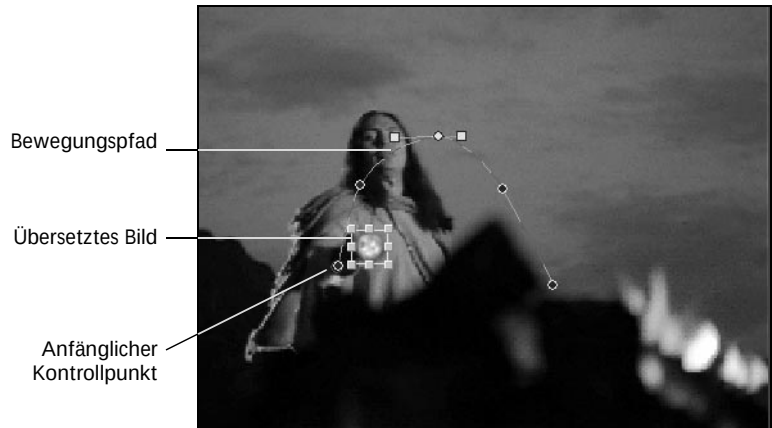
1. Legen Sie auf den einzelnen Tracker-Eigenschaftenseiten den Wert für Sub-pixel Accuracy fest.
2. Drücken Sie vor dem Positionieren von Zielen die ALT-Taste.

So positionieren Sie Ziele anhand des Sub-Pixel-Sampling neu:

1. Legen Sie auf den einzelnen Tracker-Eigenschaftenseiten den Wert für Sub-pixel Accuracy fest.
2. Drücken Sie die ALT-Taste, bevor Sie Punkte auf dem Bewegungspfad verschieben.

Erstellen eines Bewegungspfades

Die Position eines Bildes kann animiert werden, um Effekte, wie z. B. Fly-Bys, zu erstellen. Wenn Sie die Position eines Bildes animieren, wird diese Animation durch einen Bewegungspfad in Form einer Trajektorie dargestellt, die dem Bild beim Wiedergeben der Animation folgt.



Zum Erstellen eines Bewegungspfades müssen Sie den ersten Keyframe festlegen, auch wenn die Option „Autokey“ aktiviert ist. Alle darauffolgenden Keyframes werden automatisch erstellt, wenn Sie zu einem anderen Timecode gehen und das Bild verschieben. Haben Sie den Bewegungspfad erstellt, können Sie ihn im Viewer bearbeiten.

So erstellen Sie einen Bewegungspfad:

1. Positionieren Sie den Wiedergabecursor auf der Timeline auf dem Frame, bei dem die Animation beginnt.
2. Legen Sie einen Keyframe fest.
3. Führen Sie im Viewer einen der folgenden Schritte aus:
 - Verschieben Sie das Bild interaktiv, indem Sie es im Viewer an eine andere Position ziehen.
 - Übersetzen Sie das Bild in der Z-Achse, indem Sie die **Z**-Taste drücken und das Bild mit der Maus ziehen.
 - Übersetzen Sie das Bild in der Bildebene, indem Sie die **X**-Taste drücken und das Bild mit der Maus ziehen.
 - Übersetzen Sie das Bild in der senkrecht zur Bildebene befindlichen Richtung, indem Sie **Y** drücken und das Bild mit der Maus ziehen.



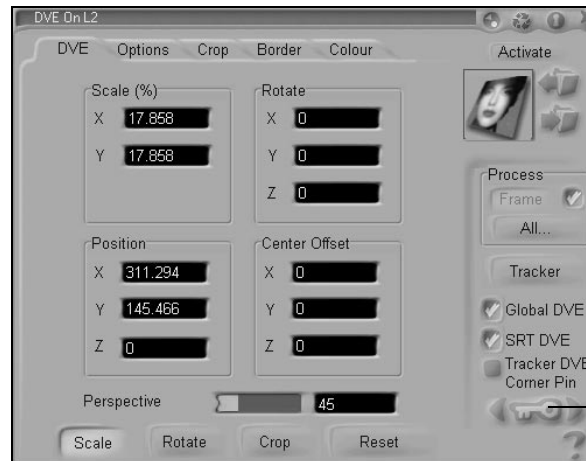
Der Cursor ändert seine Form in die eines Übersetzungscursors.

Beim Verschieben des Bildes werden die Textfelder unter „Position“ auf der Eigenschaftenseite „DVE“ automatisch aktualisiert. Sie können in die jeweiligen Textfelder aber auch exakte Werte für „X“, „Y“ und „Z“ eingeben.



4. Klicken Sie im DVE-Eigenschaften-Editor auf den Animationsschlüssel, um den ersten Keyframe festzulegen.

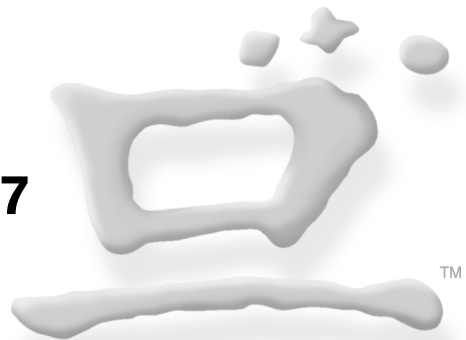
Im Viewer wird der erste Kontrollpunkt auf dem Bewegungspfad angezeigt.



5. Gehen Sie mit Hilfe der Transportsteuerungen zum nächsten Frame, auf dem Sie einen Keyframe festlegen möchten.
6. Ziehen Sie das Bild im Viewer auf eine neue Position.

Jedes Mal, wenn Sie die Schritte 4 und 5 wiederholen, wird der Bewegungspfad erweitert, wobei neue Kontrollpunkte hinzugefügt werden.

Kapitel **7**



Zeichnen und Betiteln



Inhalt dieses Kapitels

Neues in dieser Version	125
Änderungen in dieser Version	126
Wiedergabe grafischer Objekte in Echtzeit	127
Die „Graphics Object View“-Ansicht (GOV)	129
Ändern des Zeitmaßstabs	131
Anzeigen von grafischen Objekten	131
Bearbeiten von grafischen Objekten	132
Der „Cutout“-Effekt	134
Verwenden des „Cutout“-Effekts	134
„Cutout“- und „Clone“-Effekt im Vergleich	138
Importieren eines Bildes	139
Zuweisen einer Papierkörnung	141

Neues in dieser Version

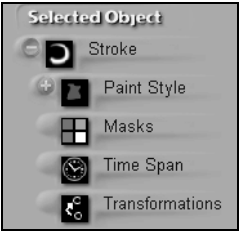
In der folgenden Tabelle werden die neuen Funktionen und Merkmale im Zusammenhang mit dem Zeichnen und Betiteln aufgeführt, die in Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS noch nicht enthalten waren:

Funktion/ Merkmal	Beschreibung
Effektwiedergabe in Echtzeit	Die Unterstützung für die neue Multistream-Hardware ermöglicht die Wiedergabe von Effekten in Echtzeit (siehe Seite 149).
Graphics Object View (GOV)	In dieser Ansicht werden grafische Objekte und ihre Zeitspannen in der aktuellen Grafiksitzung angezeigt (siehe Seite 151).
„Cutout“-Effekt	Ermöglicht die Erstellung von Cutouts. Dabei entsteht ein Bitmap-Objekt, das wie jedes andere grafische Objekt behandelt werden kann. Diese Bitmap-Objekte können an jeder beliebigen Stelle in Ihrer Grafiksitzung ausgeschnitten, kopiert, eingefügt und transformiert werden (siehe Seite 156).
Werkzeug „Import Image“	Mit diesem Werkzeug im Grafik-Panel können Sie Bilder jeder Größe sowie deren Alpha-Kanal in Ihre aktuelle Grafiksitzung importieren (siehe Seite 161).
Grafik-Sitzungseffekte „Slate“ und „Slate (Clock)“	Diese Effekte ermöglichen das Einfügen eines Countdowns in Ihre Sequenz oder Ihren Clip. Sie enthalten einen Countdown von 10 bis 2 mit zwei Sekunden Schwarz und befinden sich im Ordner „Image Effects\Graphics Sessions“.
Option „Pre-multiplication“	Mit dieser Option im Eigenschaften-Editor für Grafiken können Sie angeben, ob ein Bild vormultipliziert ist oder nicht (siehe Seite 130).
Befehl „Delete All Session“	Mit diesem Befehl im Grafik-Panel können Sie alle grafischen Objekte aus der aktuellen Grafiksitzung löschen.
Option „Invert Fill“	Mit dieser Option im Eigenschaften-Editor für den Malstil können Sie die Füllung eines Striches invertieren. Wenn Sie einen Strich erstellen, wird der Bereich außerhalb des Striches gefüllt (siehe die Online-Hilfe).
Animation zusätzlicher Brush-Parameter	Neben der Opazität können Sie im Brush-Eigenschaften-Editor jetzt auch weitere Brush-Parameter animieren. Dies betrifft die Parameter „Hardness Diameter“, „Softness Profile“, „Angle“, „Size“ (X und Y) und „Sampling Ratio“.
Parameter „Feature Size Tolerance“	Mit Hilfe dieses Parameters im Magic Wand-Eigenschaften-Editor können Sie Teilbereiche in ein Bild ein- bzw. aus einem Bild ausschließen (siehe die Online-Hilfe).
Tastaturkürzel	Mit Hilfe dieser Schaltflächen können Sie mehrere grafische Objekte gleichzeitig auswählen, den Eigenschaften-Editor für Transformationen öffnen und Kontrollpunkte teilen (siehe Seite 37).



Änderungen in dieser Version

In der folgenden Tabelle werden die gegenüber der Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS geänderten Bearbeitungsfunktionen und -merkmale aufgeführt:

Funktion/ Merkmal	Beschreibung
Beschriftungen im Grafikeigenschaft enbaum	Im Grafikeigenschaftenbaum wird jetzt angezeigt, ob ein Zeichenwerkzeug oder ein grafisches Objekt ausgewählt ist. Wenn Sie ein Zeichenwerkzeug aus dem Grafik-Panel auswählen, erscheint oberhalb des Grafikeigenschaftenbaums die Beschriftung „Current Tool“. Alle Eigenschaften, die Sie ab jetzt ändern, werden zu den Standardeigenschaften für das jeweilige Grafikwerkzeug. 
	Wenn Sie ein grafisches Objekt aus dem Viewer auswählen, wird oberhalb des Grafikeigenschaftenbaums die Beschriftung „Selected Object“ angezeigt. Alle Eigenschaften, die Sie ab jetzt festlegen, gelten nur für die ausgewählten grafischen Objekte. 
Neue Bezeichnungen der Schaltflächen im Grafik-Panel	Die Schaltflächen „Select All“, „Unselect All“ und „Delete All“ heißen jetzt „Select All Frame“, „Deselect All Frame“ und „Delete All Frame“. Mit diesen Schaltflächen können Sie grafische Objekte aus dem aktuellen Frame auswählen, deren Auswahl aufheben und solche Objekte löschen.
Schaltfläche „Browse“	Diese Schaltfläche auf der Eigenschaftenseite für die Papierkörnung (Eigenschaften-Editor für Masken) ermöglicht die Anzeige von Papierkörnungsbildern (siehe Seite 163).

Wiedergabe grafischer Objekte in Echtzeit

Auf einer Multistream-Arbeitsstation können Sie die folgenden Grafiksitzungen in Echtzeit wiedergeben, ohne sie zuvor manuell verarbeiten zu müssen:

- „Airbrush“
- „Color Blend“
- „Cutout“
- „Rolls“ und „Crawls“

In den im folgenden aufgeführten Situationen ist eine Echtzeit-Wiedergabe jedoch nicht möglich. Wenn eine dieser Situationen eingetreten ist, wird Ihnen mittels einer entsprechenden Meldung im Eigenschaften-Editor für Grafiken mitgeteilt, warum Sie Ihre Sitzung nicht in Echtzeit wiedergeben können. Die folgenden Meldungen stehen auch in der Online-Hilfe zur Verfügung:

Meldung	Ursache
The non-real-time option is selected.	Bei der von Ihnen für diese Grafiksitzung festgelegten SOFTIMAGE DS-Konfiguration ist die Echtzeit-Wiedergabe deaktiviert. In diesem Fall müssen alle für die Echtzeit-Wiedergabe geeigneten grafischen Objekte vor der Ausgabe verarbeitet werden.
The graphics session has objects with complex effects.	In der Sitzung gibt es Objekte, die nicht in Echtzeit wiedergegeben werden können. Für die Echtzeit-Wiedergabe sind einzig die Effekte „Airbrush“, „Color Blend“ und „Cutout“ geeignet. Hinweis: Der Alpha-Kanal-Wert des „Color Blend“-Effekts muß für die Echtzeit-Wiedergabe 100% betragen.
The graphics session has objects with complex transformations.	Animationen mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten können nicht in Echtzeit wiedergegeben werden. Sorgen Sie dafür, daß sich alle Objekte mit ein und derselben Geschwindigkeit in ein und dieselbe Richtung (entweder nur auf der X- oder nur auf der Y-Achse) oder aber überhaupt nicht bewegen.
The graphics session has objects with complex animations.	In der Sitzung gibt es Objekte, die Animationen, wie z. B. eine animierte Brush-Größe, enthalten, die nicht in Echtzeit wiedergegeben werden können. Nur Übersetzungen in der X- oder Y-Achse lassen sich in Echtzeit wiedergeben.
The graphics session has objects with complex time spans.	In der Sitzung gibt es Objekte mit unterschiedlichen Zeitspannen. Diese können nicht in Echtzeit wiedergegeben werden. Sorgen Sie dafür, daß sich alle Objekte über die gesamte Länge der Grafiksitzung erstrecken – vom Anfang bis zum Ende.



Meldung	Ursache
The graphics session has objects requiring an alpha channel.	Objekte, die den Alpha-Kanal als Matte nutzen, können nicht in Echtzeit wiedergegeben werden. Sorgen Sie dafür, daß die Option „Use Alpha“ im Eigenschaften-Editor für Masken deaktiviert ist.
The graphics session has objects with inverted fill.	Grafiksitzungen, die Striche mit invertierter Füllung enthalten, können nicht in Echtzeit wiedergegeben werden.
The graphics session has a single frame duration.	Grafiksitzungen mit einer Länge von nur einem Frame können nicht in Echtzeit wiedergegeben werden.
The graphics session has a real-time configuration.	Diese Meldung zeigt keinen Fehlerzustand an. Sie besagt lediglich, daß SOFTIMAGE DS bei dieser Sitzung von den Echtzeit-Fähigkeiten Ihres Systems Gebrauch macht.

In bestimmten Situationen kann es vorkommen, daß Arbeitsstationskonfigurationen und Effekteigenschaften so viele Processing-Kapazitäten benötigen, daß das System nicht in der Lage ist, die Verarbeitung während der Wiedergabe abzuschließen. So werden z. B. große grafische Objekte, die den größten Teil des Frame einnehmen, langsamer als in Echtzeit dargestellt. In diesen Fällen empfiehlt es sich, den Effekt vor der endgültigen Ausgabe zu verarbeiten.

Hinw.

Sie können festlegen, daß Ihr System keine Echtzeit-Wiedergabe zuläßt. Aktivieren Sie dazu im Eigenschaften-Editor für Grafiken die Option „Non Real-time“.

Die „Graphics Object View“-Ansicht (GOV)

In der „Graphics Object View“-Ansicht (GOV) werden grafische Objekte und ihre Zeitspannen in der aktuellen Grafiksitzung angezeigt. Damit haben Sie einen guten Überblick über die zeitlichen Beziehungen aller Objekte in der Grafiksitzung. Außerdem können Sie die grafischen Objekte in der GOV bearbeiten.

Eine Grafiksitzung ist die Zeitspanne, während der grafische Objekte erscheinen. Eine Grafiksitzung erstellen Sie, indem Sie einem Clip oder einer Spur den „Graphics“-Effekt zuweisen oder grafische Objekte auf einem Layer innerhalb eines Grafik-Container-Clips zuweisen. Die von Ihnen erstellten grafischen Objekte können ausgewählt, gelöscht, verschoben und getrimmt (in ihrer zeitlichen Länge beschnitten) werden.

Wenn Sie im Viewer einen Strich erstellen,...

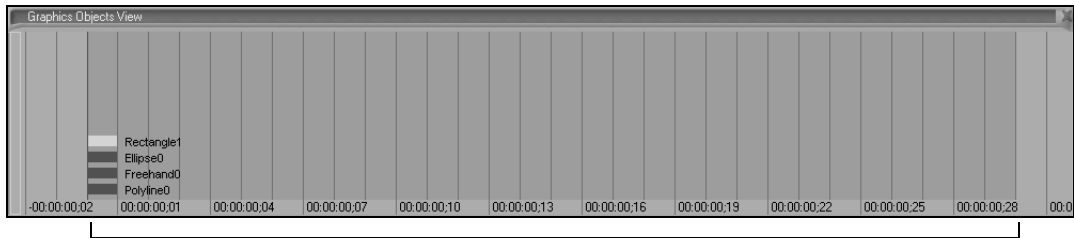
- ...wird am unteren Rand des Viewers ein gelber Grafikbalken angezeigt, dessen Länge der Dauer oder Zeitspanne des grafischen Objekts (Strich) entspricht. Wenn Sie nun weitere Objekte erstellen, werden sie, von unten beginnend, übereinander plziert. Auf diese Weise wird das zuletzt von Ihnen erstellte Objekt in der GOV ganz oben angezeigt. Im Viewer wird das zuletzt erstellte Objekt vor allen anderen Objekten angezeigt.
- ...erhält jedes grafische Objekt einen Standardnamen. Dieser besteht aus dem Namen des Zeichenwerkzeugs, mit dem Sie das Objekt erstellt haben, und einer Nummer. Wenn Sie also z. B. zum Zeichnen im Viewer das Werkzeug „Rectangle“ verwendet haben, erhält der entsprechende Grafikbalken in der GOV den Namen „Rectangle0“. Jedesmal, wenn Sie ein neues Objekt mit dem Werkzeug „Rectangle“ zeichnen, erhöht sich die Nummer im Namen des Grafikbalkens. Die von Ihnen erstellten grafischen Objekte können natürlich umbenannt werden.

Die GOV ist standardmäßig Teil des Layouts für Grafiken. Wenn die GOV geschlossen wurde, können Sie sie über das Menü „View“ wieder öffnen.



So öffnen Sie die GOV:

- Wählen Sie im Menü „View“ den Befehl Views > Graphics Object View.
Daraufhin werden die „Graphics Object View“-Ansicht (GOV) und die aktuelle Grafiksitzung angezeigt.



Der dunkelgraue Bereich zeigt die Länge der aktuellen Grafiksitzung an.

Graphics Object View (GOV)

Ändern des Zeitmaßstabs

Auf dem Lineal in der GOV wird der Zeitmaßstab für die aktuelle Grafiksitzung bzw. die Timeline angezeigt, auf der sich die Sitzung befindet. Daraus läßt sich die Position Ihrer Grafikobjekte im Verhältnis zur aktuellen Grafiksitzung und zur Timeline ansehen.

So ändern Sie den Zeitmaßstab:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Lineal am unteren Rand der GOV, und aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
 - Show as Local Time, wenn die Zeit der Grafiksitzung angezeigt werden soll.
 - Show as Parent Time, wenn die Zeit der Timeline angezeigt werden soll, die die aktuelle Grafiksitzung enthält.

Hinw.

Im Gegensatz zum Lineal auf der Timeline wird mit dieser Option nicht die Zeit der oberen Timeline angezeigt.

Anzeigen von grafischen Objekten

Es kann vorkommen, daß Ihre Grafiksitzung so viele Objekte enthält, daß Sie sie nicht alle in der GOV sehen können. In diesem Fall können Sie ein interaktives Panning der GOV durchführen, um sich bestimmte Bereiche oder Objekte in der Grafiksitzung anzeigen zu lassen. Durch interaktives Zoomen der GOV läßt sich steuern, wie viele Einzelheiten angezeigt werden.

Tip

Wenn Sie sich die Objekte auf dem aktuellen Frame in der GOV anzeigen lassen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Lineal am unteren Rand der GOV, und wählen Sie aus dem Kontextmenü den Befehl Show Objects on Current Frame. Auf diese Weise können Sie sich die Objekte auf dem aktuellen Frame anzeigen lassen, ohne ein Panning der GOV durchführen zu müssen.

So zoomen Sie die GOV:

- Drücken Sie Z oder F2, und ziehen Sie den Mauszeiger auf der GOV nach links oder rechts.

So führen Sie ein Panning der GOV durch:

- Drücken Sie X oder F3, und ziehen Sie den Mauszeiger auf der GOV nach links oder rechts.

So machen Sie das Zoomen bzw. Panning rückgängig:

- Zum Rückgängigmachen des Zoomens drücken Sie Z, und klicken Sie auf die GOV.
- Zum Rückgängigmachen des Panning drücken Sie X, und klicken Sie auf die GOV.



Bearbeiten von grafischen Objekten

- Zum gleichzeitigen Rückgängigmachen des Zoomens und des Panning drücken Sie Z+X, und klicken Sie auf die GOV.

Die GOV zeigt daraufhin wieder die aktuelle Grafiksitzung an.

Sie können Ihre grafischen Objekte in der GOV auswählen, trimmen, verschieben, umbenennen und löschen.

Auswählen von grafischen Objekten

Wenn Ihre Grafiksitzung viele Objekte enthält, ist es u. U. einfacher, die Objekte in der GOV auszuwählen, statt dies im Viewer zu tun.

So wählen Sie ein grafisches Objekt aus:

- Klicken Sie in der GOV auf einen Grafikbalken.

Daraufhin wird das ausgewählte grafische Objekt im Viewer mit einem gelben Rahmen umgeben, der Grafikeigenschaftenbaum zeigt die Eigenschaften des Objekts an, und Sie befinden sich im Auswahlmodus.

Hinw.

Grafische Objekte können auch mit Hilfe der entsprechenden Tastaturkürzel ausgewählt werden.

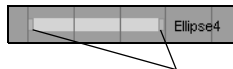
Trimmen von grafischen Objekten

Das Trimmen von grafischen Objekten in der GOV ist ganz einfach – Sie brauchen nur den Anfang oder das Ende des jeweiligen Grafikbalkens mit der Maus zu ziehen.

So trimmen Sie ein grafisches Objekt:

- Positionieren Sie den Mauszeiger in der GOV am Anfang oder Ende des Grafikbalkens, und ziehen Sie.

Das grafische Objekt wird getrimmt, d. h., seine zeitliche Länge wird beschnitten.



Trimmen des Grafikbalkens durch

Tip

Wenn Sie beim Trimmen von Objekten mit Animation Funktionskurven beschneiden möchten, drücken Sie die Taste C. Sollen die Funktionskurven beim Trimmen eines Objekts skaliert werden, drücken Sie die Taste V. Geschieht dies nicht, werden die Funktionskurven des Objekts entsprechend der Einstellung im Eigenschaften-Editor für die Zeitspanne des ausgewählten Objekts beschnitten bzw. skaliert.

Verschieben von grafischen Objekten

Durch Verschieben der grafischen Objekte einer Grafiksitzung in der GOV können Sie verschiedene Plazierungen der Objekte ausprobieren.

So verschieben Sie ein grafisches Objekt:

- Ziehen Sie den jeweiligen Grafikbalken in der GOV auf einen anderen Timecode. „Fassen“ Sie den Balken dabei in der Mitte an.
Soll ein Grafikbalken zwischen Frames verschoben werden, drücken Sie beim Ziehen des Balkens die Taste 1.



Mitte des Grafikbalkens

Hinw.

Wenn der Grafikbalken am Anfang oder Ende „angefaßt“ wird, wird das grafische Objekt nicht verschoben, sondern getrimmt.

Umbenennen von grafischen Objekten

Wenn Sie den von Ihnen erstellten grafischen Objekten aussagekräftigere Namen geben, können Sie sie viel einfacher in der GOV identifizieren.

So benennen Sie ein grafisches Objekt um:

1. Klicken Sie in der GOV auf den Namen des jeweiligen Grafikbalkens.
Der Name wird daraufhin blau markiert.
2. Geben Sie einen neuen Namen ein, und drücken Sie dann die EINGABETASTE.

Löschen von grafischen Objekten

Wenn Sie ein grafisches Objekt aus der GOV löschen, wird das Objekt über die gesamte Dauer gelöscht. Ist ein Objekt z. B. 10 Frames lang, wird es über alle 10 Frames hinweg gelöscht.

So löschen Sie ein grafisches Objekt:

- Wählen Sie das zu löschende grafische Objekt in der GOV aus, und drücken Sie die Taste ENTF.



Der „Cutout“-Effekt

Der „Cutout“-Effekt ermöglicht das Erstellen von Cutouts mittels der Zeichenwerkzeuge. Ein Cutout ist eine Bitmap-Grafik, die Sie wie ein grafisches Objekt behandeln können – sie kann ausgeschnitten, kopiert und an jeder beliebigen Stelle der Grafiksitzung eingefügt werden. Sie können das grafische Objekt sogar als Strich- oder Text-Voreinstellung speichern, um es in anderen Projekten wiederzuverwenden. Dies ist vor allem bei Elementen sinnvoll, die in allen Projekten gleich aussehen müssen, wie z. B. Logos.

Tip

Wenn das originale Cutout in voller Auflösung erstellt wurde, ist der „Cutout“-Effekt unabhängig von der Auflösung. Soll Ihr Cutout auflösungsunabhängig gemacht werden, obwohl es ursprünglich in einer niedrigeren Auflösung erstellt wurde, schalten Sie wieder auf die volle Auflösung um, wählen Sie den Strich aus, und weisen Sie dem von Ihnen erstellten Cutout erneut den „Cutout“-Effekt zu.

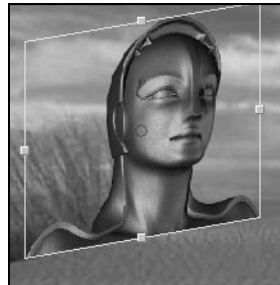
Verwenden des „Cutout“-Effekts

Der „Cutout“-Effekt wird üblicherweise als Fill-Effekt verwendet, aber Sie können ihn auch dem Brush einer Form oder der Fläche, den Kanten oder den Schatten eines Titels zuweisen.

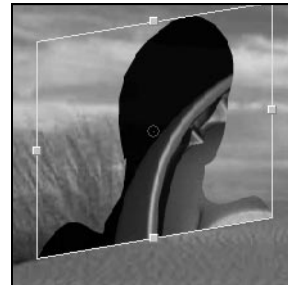
So erstellen Sie ein Form-Cutout:

1. Klicken Sie im Grafik-Panel auf das gewünschte Zeichenwerkzeug („Polyline“, „Freehand“, „Ellipse“, „Rectangle“ oder „Magic Wand“).
2. Klicken Sie im Grafikeigenschaftenbaum auf das Eigenschaftssymbol für den Malstil („Paint Style“).
3. Führen Sie im Eigenschaften-Editor für den Malstil einen der folgenden Schritte aus:
 - Deaktivieren Sie die Option Use Brush.
 - Aktivieren Sie die Option Use Fill.
4. Legen Sie mit Hilfe des Grafikeigenschaftenbaums die anderen Eigenschaften des Zeichenwerkzeugs fest.
5. Klicken Sie im Grafikeigenschaftenbaum mit der rechten Maustaste auf das Symbol „Fill Fx“, und wählen Sie aus dem Kontextmenü den Befehl Load.
6. Wählen Sie im Dialogfeld „Load Preset“ den Cutout-Effekt aus dem Ordner \Paint\Effects aus, und klicken Sie auf OK.
7. Klicken Sie im Grafikeigenschaftenbaum auf das Eigenschaftssymbol „Fill Fx (Cutout)“.

8. Führen Sie im Eigenschaften-Editor für das Cutout einen der folgenden Schritte aus:
- Aktivieren Sie die Option **Transform Image**, wenn das Cutout beim Bearbeiten transformiert werden soll. Diese Option ist vor allem bei der Verwendung von Cutouts für andere Bilder oder Frames sinnvoll.
 - Deaktivieren Sie die Option **Transform Image**, wenn beim Verschieben des Cutout im Viewer das darunter liegende Bild sichtbar gemacht werden soll.



Option „Transform Image“
aktiviert



Option „Transform Image“
deaktiviert

9. Aktivieren Sie unter „Transformation Quality“ eine der folgenden Optionen:
- **Unfiltered**, wenn dem Bild kein Filter zugewiesen werden soll.
 - **Bilinear** wenn dem Bild ein schneller Filter zugewiesen werden soll, der mittlere Qualität erbringt.
 - **Filtered**, wenn dem Bild ein starker Filter zugewiesen werden soll.

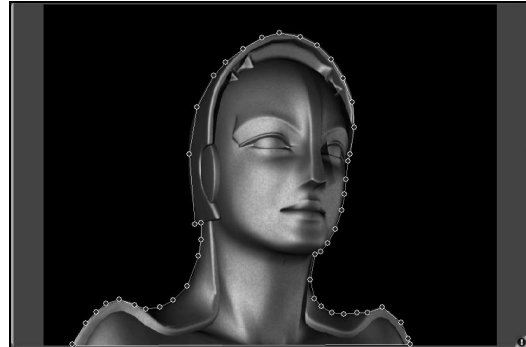
Nähere Informationen zu diesen Parametern erhalten Sie, wenn Sie auf das Hilfe-Symbol klicken.



10. Zeichnen Sie im Viewer eine Form.

Dabei wird im Viewer ein grafisches Objekt erstellt. Da das Cutout über dem Bereich platziert wird, den Sie gerade ausgeschnitten haben, können Sie es nicht sehen.

Um den Androiden wird eine Polylinie gezeichnet, die die Form des Cutout definiert.



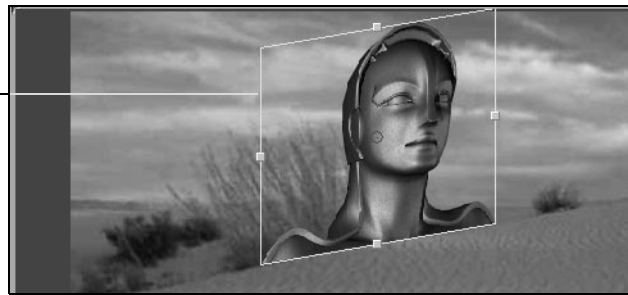
11. Klicken Sie im Grafik-Panel auf Select, und verschieben Sie das Objekt im Viewer.

Das Cutout ist jetzt sichtbar. Sie können nun daran gehen, Ihr Cutout zu bearbeiten und es, falls gewünscht, als Strich-Voreinstellung zu speichern. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt *Grafik bearbeiten* auf Seite 500 und im Abschnitt *Strich- und Textvorgaben verwenden* auf Seite 487 des *SOFTIMAGE|DS-Benutzerhandbuchs*.

Das Cutout des
Androiden wurde
ausgewählt und
verschoben.



Das Cutout wurde in
eine andere
Grafiksitzung
eingefügt, skaliert
und geneigt.



Verwenden des „Cutout“-Effekts in einem Stapel

Sie können den „Cutout“-Effekt wie jeden anderen Maleffekt in SOFTIMAGE|DS in einem Stapel verwenden. Bevor Sie einen Stapeleffekt erstellen, sollten Sie jedoch daran denken, daß beim Erstellen eines Striches, der sowohl einen Stapel- als auch einen „Cutout“-Effekt enthält, alle Eigenschaftsänderungen an den Effekten, die vor dem „Cutout“-Effekt vorgenommen werden, für Ihr Cutout nicht gelten.

Tip

Daher empfiehlt es sich, dafür zu sorgen, daß der „Cutout“-Effekt der erste Effekt in Ihrem Stapel ist, bzw. den „Cutout“-Effekt neu zu laden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den „Cutout“-Effekt im Grafikeigenschaftenbaum klicken und den Befehl „Load“ wählen.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt *Stack-Effekte verwenden* auf Seite 489 des *SOFTIMAGE|DS-Benutzerhandbuchs*.



„Cutout“- und „Clone“-Effekt im Vergleich

Auch wenn die Effekte „Cutout“ und „Clone“ recht ähnlich aussehen, weisen sie große Unterschiede auf. Der „Cutout“-Effekt wird für das Erstellen eines Cutout auf der Grundlage eines Bildes verwendet, während der „Clone“-Effekt in erster Linie für das Retuschieren und Reparieren von Bildern gedacht ist.

Zwischen den Effekten „Cutout“ und „Clone“ bestehen die folgenden Unterschiede:

„Cutout“-Effekt	„Clone“-Effekt
Ein Cutout-Bild kann transformiert werden.	Ein geklontes Bild läßt sich zwar übersetzen, nicht aber drehen, neigen oder skalieren.
Da bei Cutouts eine Kopie des Gesamtbildes erhalten bleibt, auf dessen Grundlage das Cutout erstellt wurde, kann ein mit dem „Cutout“-Effekt erstellter Strich als Voreinstellung gespeichert und später in anderen Grafiksitzungen wiederverwendet werden.	Das vom „Clone“-Effekt verwendete „Schnappschuß“-Bild ist eigentlich lediglich ein Timecode-Verweis auf ein Bild in einer Grafik-Sitzung. Da es sich nur um einen Timecode-Verweis handelt, ist er auf die Zeitspanne der Grafiksitzung beschränkt und kann nicht in anderen Grafiksitzungen verwendet werden.
Der „Cutout“-Effekt verfügt nicht über Bildbearbeitungseigenschaften.	Der „Clone“-Effekt hat Eigenschaften („Type“, „Offset“, „Anchor“), mit denen Bilder schnell und problemlos retuschiert und repariert werden können.

Importieren eines Bildes

Durch das Importieren eines Bildes in Ihre Grafiksitzung können Sie Bilder jeder Größe verwenden, ohne sie vorher aufnehmen zu müssen. Sie können auch Bilder importieren, die in anderen Malprogrammen erstellt wurden. Auch das Importieren des Alpha-Kanals eines Bildes ist möglich. So haben Sie z. B. die Möglichkeit, ein in Adobe Photoshop erstelltes Logo zu importieren und dieses in Ihrer Grafiksitzung zu verwenden.

Beim Importieren eines Bildes in SOFTIMAGE|DS wird im Viewer ein rechteckiger Strich erstellt und mit dem importierten Bild gefüllt. Die ursprüngliche Größe des importierten Bildes bleibt erhalten. Das Bild wird also weder skaliert noch beschnitten. Sie können das importierte Bild als grafisches Objekt behandeln, also alle seine Eigenschaften bearbeiten, es animieren und transformieren.

Hinw.

Es können nur Standbilder importiert werden. Video-Sequenzen lassen sich nicht importieren.

So importieren Sie ein Bild:

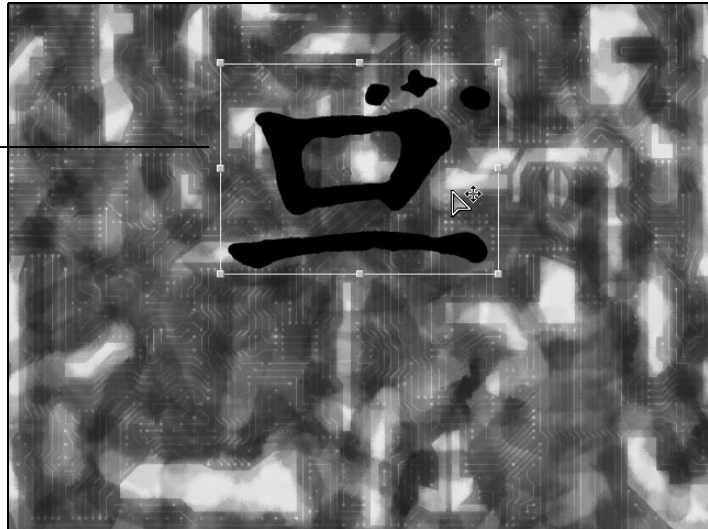
1. Klicken Sie im Grafik-Panel auf Import Image.
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Import Image“ das Bild aus, das importiert werden soll.

Tip

Im Dialogfeld „Import Image“ werden alle Dateien im jeweiligen Ordner angezeigt, die die Formate .bmp und .tif haben. Sollen Bilder im .jpg-, .tga-, .pic- oder einem anderen unterstützten Dateiformat importiert werden, geben Sie im Feld „File Description“ den vollständigen Pfad zum jeweiligen Bild an.

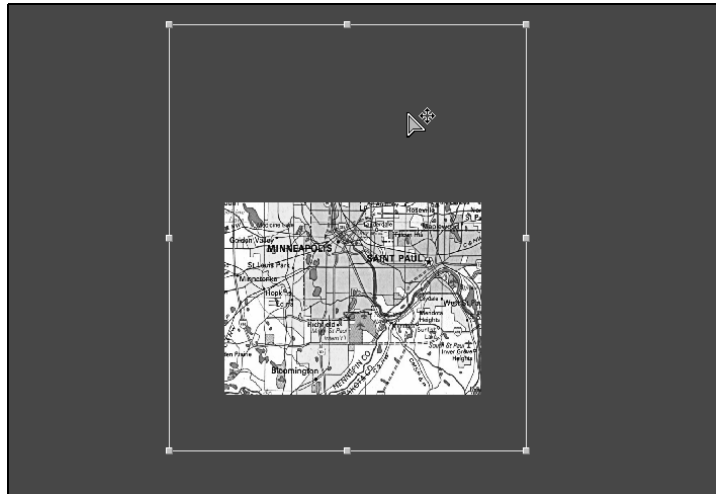
Das Bild wird in seiner originalen Größe importiert und in der linken unteren Ecke des Viewers angezeigt. Die Standard-Zeitspanne beträgt 1 Frame. Wenn das importierte Bild klein ist, ist es in seiner ganzen Größe im Viewer zu sehen. Bei größeren Bildern liegt ein Teil des Bildes außerhalb des sichtbaren Bereichs.

Das importierte Bild, ein kleines Logo, ist eigentlich ein rechteckiger Strich, der mit dem importierten Bild gefüllt wurde. Der Strich wurde skaliert und an eine mittige Position im oberen Teil des Viewers verschoben.



3. Wenn der Alpha-Kanal des Bildes verwendet werden soll, wählen Sie den Strich aus, öffnen Sie den „Fill Fx (Cutout)“-Eigenschaften-Editor, und aktivieren Sie die Option Use Alpha.
4. Wenn Sie nicht den ganzen Strich sehen können, verkleinern Sie die Viewer-Darstellung. Drücken Sie dazu UMSCHALT+Z, und ziehen Sie den Mauszeiger.

Nebenstehend eine mit der Zoom-Funktion verkleinerte Anzeige eines großen importierten Bildes. Aufgrund der großen Größe des Bildes wird im Viewer nur der Kartenteil des Bildes angezeigt. Der Rest des Bildes liegt außerhalb des Viewers.



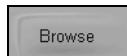
Zuweisen einer Papierkörnung

Mit Hilfe von Papierkörnungen können Sie Strichen, Füllungen oder Text eine Textur zuweisen und so den Effekt des Malens auf einer strukturierten Leinwand simulieren. Die Eigenschaftenseite für die Papierkörnung („Paper Grain“) verfügt jetzt über eine „Browse“-Schaltfläche, und statt der Schaltfläche „Load New Image“ finden Sie jetzt eine zweite „Browse“-Schaltfläche (...).

Wenn Sie mit Hilfe der Schaltfläche „Browse“ ein Papierkörnungsbild laden, wird das Dialogfeld „Load Paper Grain Image“ angezeigt. In diesem Dialogfeld können Sie aus .tif- oder .bmp-Papierkörnungsbildern auswählen. Möchten Sie Papierkörnungsbilder in einem anderen Dateiformat laden, klicken Sie auf die andere „Browse“-Schaltfläche (...).

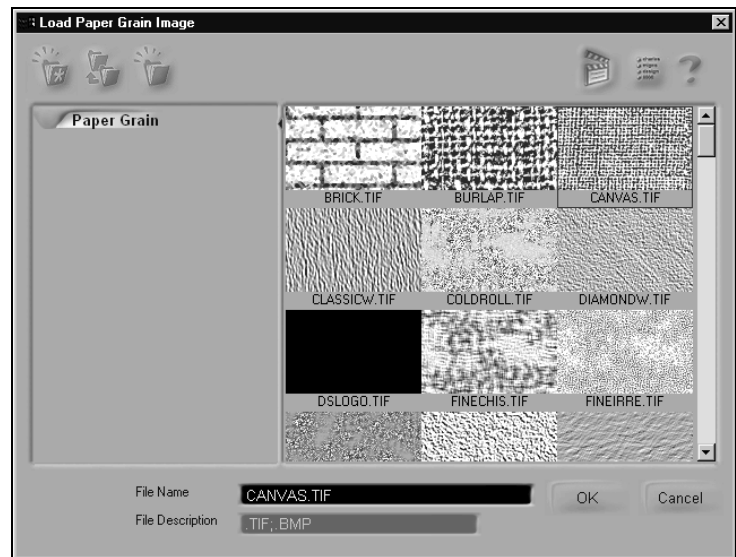
So weisen Sie eine Papierkörnung zu:

1. Klicken Sie im Grafikeigenschaftenbaum auf das Eigenschaftssymbol für Masken („Masks“).
2. Klicken Sie im Eigenschaften-Editor für Masken („Masks“) auf die Eigenschaftenseite Paper Grain, und führen Sie einen der folgenden Schritte aus.



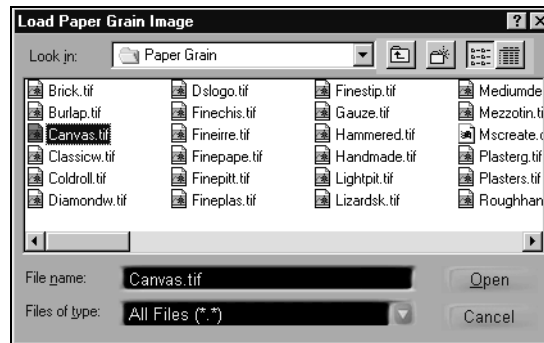
- Klicken Sie auf Browse, wenn die gewünschte Papierkörnung im Format .tif oder .bmp vorliegt.

Daraufhin wird das Dialogfeld „Load Paper Grain Image“ geöffnet.



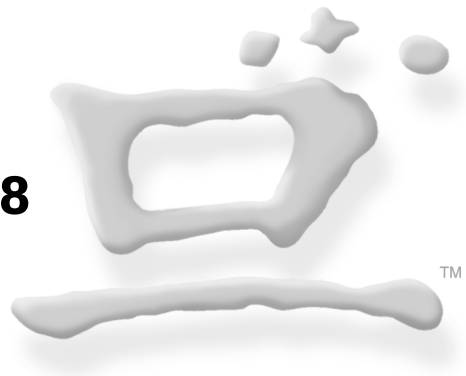


- Klicken Sie auf die andere „Browse“-Schaltfläche, wenn die gewünschte Papierkörnung in einem anderen unterstützten Format vorliegt.



Daraufhin wird das Fenster „Load Paper Grain Image“ geöffnet.

Kapitel 8



Audio-Wiedergabe



Inhalt dieses Kapitels

Neues in dieser Version	143
Änderungen in dieser Version.	144
Umwandeln der Abtastfrequenz	145
Umwandeln der Sequenz-Abtastfrequenzen	145
Umwandeln der Clip-Abtastfrequenzen.	145
Ausgaberouting	148
Zuweisen von Eingangskanälen	148

Neues in dieser Version

In der folgenden Tabelle werden die neuen Audio-Funktionen und -Merkmale aufgeführt, die in Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS noch nicht enthalten waren:

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Umwandlung der Clip-Abtastfrequenz	Die Umwandlung der Clip-Abtastfrequenz ist jetzt auch bei Clips möglich, die eine andere Abtastfrequenz als die Sequenz haben, in der sie verwendet werden (siehe Seite 169).
Umwandlung der Sequenz-/Projekt-Abtastfrequenz	Die Umwandlung der Sequenz-/Projekt-Abtastfrequenz ist auch bei Projekten möglich, die mit einer anderen Abtastfrequenz als der gegenwärtig von Ihrer Audio-Hardware unterstützten Abtastfrequenz erstellt wurden (siehe Seite 169).
Ausgaberoouting	Die Anzahl der von der installierten Audio-Hardware unterstützten Ausgangskanäle wird im Mixer angezeigt (siehe Seite 172).
Unterstützung für Hardware-beschleunigte Audioeffekte	Audioeffekte, die über das Effekte-Feld des Mixers zugewiesen werden, sind Hardware-beschleunigt. Zum Zuweisen dieser Effekte müssen Sie über die entsprechende Audio-Hardware verfügen.
TimeZone-Plugin	Stellt einen Time-Warp-Effekt für Audio-Clips zur Verfügung. Mittels des Time-Warp-Effekts können Sie die Länge und Geschwindigkeit eines Clips ändern, ohne die ursprüngliche Tonart zu beeinträchtigen.



Änderungen in dieser Version

In der folgenden Tabelle werden die gegenüber der Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS geänderten Audio-Funktionen und -Merkmale aufgeführt:

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Animationsschlüssel zeigt Vorhandensein einer Animation an	Der Animationsschlüssel erscheint auf der Animationsschaltfläche, um anzuzeigen, daß es eine Animation gibt.
Verwirrende Skalenmarkierungen aus Fader entfernt	Um die Übersichtlichkeit zu verbessern, wurden die Skalenmarkierungen zwischen dem Fader und dem Pegelmesser entfernt. Die Skala wird jetzt nur links neben dem Fader angezeigt. Der Fader verwendet eine sich verjüngende Skala, die zwischen -5 dB und 5 dB genauer ist. Der Pegelmesser verwendet eine lineare Skala, bei der jede LED 3 dB entspricht.
Unterstützte Abtastfrequenzen	Folgende Abtastfrequenzen werden von allen Hardware-Konfigurationen unterstützt: 32 kHz, 44,1 kHz und 48 kHz. Einige Audio-Hardware-Konfigurationen können auch andere Abtastfrequenzen unterstützen. Wenn Sie eine Sequenz bzw. ein Projekt mit einer Abtastfrequenz laden, die von Ihrer aktuellen Audio-Hardware nicht unterstützt wird, werden Sie aufgefordert, die Sequenz bzw. das Projekt in eine unterstützte Abtastfrequenz umzuwandeln (siehe Seite 169).
Als Standard-Audio-Abtastfrequenz wird die höchste unterstützte Frequenz verwendet	Bei neuen Sequenzen entspricht die Standard-Abtastfrequenz jetzt der höchsten Abtastfrequenz, die von der installierten Hardware unterstützt wird (üblicherweise 48 kHz statt 44,1 kHz).
Status der Schaltfläche „Solo“ wird für Audiospuren jetzt korrekt wiederhergestellt	Wenn eine Audiospur beim Speichern der Sequenz isoliert ist („Solo“), wird dieser Status beim erneuten Öffnen der Sequenz wiederhergestellt.
Testtöne jetzt mit -20 dB	Die Testtöne auf der CD-ROM weisen jetzt statt 0 dB den Standardwert von -20 dB auf.
Eigenschaften-Editor für Audioeffekte	Zeigt den Typ des Effekts (Hardware oder Software) und dessen Status (aktiv oder inaktiv) an.
Audioeffekte mit besserer Performance	Die Performance der Audioeffekte hat sich insgesamt verbessert. So hört man jetzt beim Verschieben der Equalizer-Schieber sofort die Veränderung. Die bisher bemerkbaren Verzögerungen treten nicht mehr auf.

Umwandeln der Abtastfrequenz

SOFTIMAGE|DS unterstützt die Umwandlung von Abtastfrequenzen für Clips sowie für Sequenzen und Projekte. Die Abtastfrequenz von Clips kann der der restlichen Sequenz angepaßt werden.

Genauso läßt sich auch die Abtastfrequenz von Sequenzen an die Abtastfrequenz anpassen, die von Ihrer Audio-Hardware unterstützt wird.

Umwandeln der Sequenz-Abtastfrequenzen

Wenn Sie eine Sequenz bzw. ein Projekt mit einer Abtastfrequenz laden, die von Ihrer Audio-Hardware nicht unterstützt wird, werden Sie aufgefordert, die Abtastfrequenz der Sequenz bzw. des Projekts in eine unterstützte Abtastfrequenz umzuwandeln.

Das folgende Dialogfeld wird geöffnet.



Hinw.

Das Umwandeln der Abtastfrequenz der Sequenz hat keinen Einfluß auf die Abtastfrequenzen der Audio-Clips in der Sequenz. Diese Abtastfrequenzen müssen manuell umgewandelt werden. Weitere Informationen finden Sie unter *Manuelles Umwandeln der Abtastfrequenz* auf Seite 171.

Umwandeln der Clip-Abtastfrequenzen

Audio-Clips können auch in Sequenzen verwendet werden, die eine andere Abtastfrequenz aufweisen. Wenn Sie einen Audio-Clip auf der Timeline platzieren, wird dessen Abtastfrequenz entsprechend den Einstellungen im Dialogfeld „Sequence Preferences“ (Eigenschaftenseite „Audio“) umgewandelt. Die Umwandlung der Abtastfrequenz kann sowohl automatisch als auch manuell erfolgen.

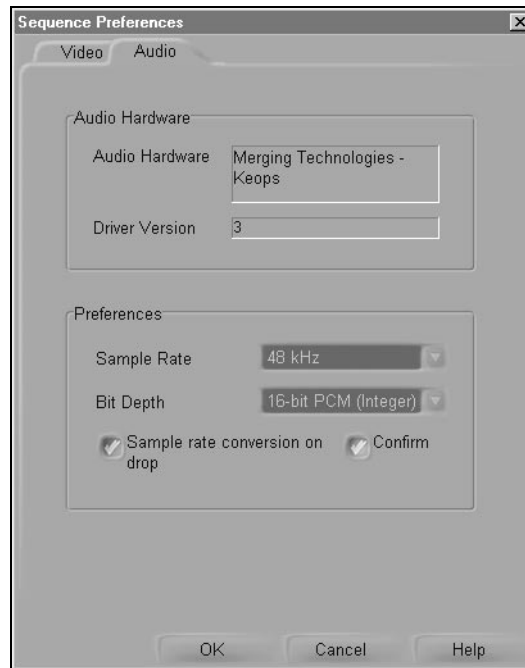


Automatisches Umwandeln der Abtastfrequenz

Bei der automatischen Umwandlung wandelt SOFTIMAGE|DS die Abtastfrequenz des jeweiligen Audio-Clips so um, daß sie der Abtastfrequenz der Sequenz entspricht, in der der Clip verwendet wird.

So können Sie die Abtastfrequenz eines Clips automatisch umwandeln lassen:

1. Wählen Sie im Menü „File“ den Befehl Preferences > Sequence.
2. Klicken Sie im Dialogfeld „Sequence Preferences“ auf die Eigenschaftenseite Audio.



3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Aktivieren Sie im Feld „Preferences“ die Option Sample Rate Conversion on Drop, wenn die Abtastfrequenz des Clips, den Sie auf einer Audiospur platzieren, automatisch umgewandelt werden soll.
 - Aktivieren Sie im Feld „Preferences“ die Optionen Sample Rate Conversion on Drop und Confirm, wenn vor dem Umwandeln der Abtastfrequenz des Clips, den Sie auf einer Audiospur platzieren, eine entsprechende Bestätigungsaufforderung angezeigt werden soll.

Wenn der Clip auf der Audiospur platziert wird, erscheint in diesem Fall ein Dialogfeld, in dem Sie aufgefordert werden zu bestätigen, daß mit der Umwandlung begonnen werden soll.

Genauere Informationen zum Dialogfeld „Sequence Preferences“ erhalten Sie, wenn Sie auf die Schaltfläche Help klicken.

Manuelles Umwandeln der Abtastfrequenz

Sie haben die Möglichkeit, Clips auf der Timeline zu platzieren, ohne daß deren Abtastfrequenz automatisch an die der Sequenz angepaßt wird. Wenn die Abtastfrequenz eines Audio-Clips jedoch nicht mit der der Sequenz übereinstimmt, ist der Audio-Clip bei der Wiedergabe der Sequenz nicht hörbar. Um den Clip hören zu können, muß die Abtastfrequenz des Clips manuell in die der Sequenz umgewandelt werden.

Hinw.

Audio-Clips, deren Abtastfrequenz nicht mit der der Sequenz übereinstimmt, werden auf der Timeline rot dargestellt.

So wandeln Sie die Abtastfrequenz eines Clips manuell um:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip auf der Timeline, und wählen Sie aus dem Kontextmenü den Befehl Convert to Current Sample Rate.

So wandeln Sie die Abtastfrequenz einer Spur manuell um:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Audiospur, und wählen Sie aus dem Kontextmenü den Befehl Convert to Current Sample Rate.

Umwandeln von Audio-Container-Clips

Wenn Sie die Abtastfrequenz eines Audio-Container-Clips umwandeln, wird nur der Cache selbst umgewandelt. Die Clips innerhalb des Containers bleiben davon unberührt. Auf diese Weise können Sie den Container-Clip in einer Sequenz oder einem Projekt verwenden, der eine andere Abtastfrequenz hat, ohne sämtliche Clips innerhalb des Containers umwandeln zu müssen.

So wandeln Sie die Abtastfrequenz eines Audio-Container-Clips um:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Container-Clip.
2. Wählen Sie aus dem Kontextmenü den Befehl Convert to Current Sample Rate.

So wandeln Sie die Abtastfrequenz von Audio-Clips innerhalb eines Container-Clips um:

1. Öffnen Sie den Container-Clip, und wandeln Sie die einzelnen Clips manuell um.
2. Schließen Sie den Container-Clip.



Ausgaberrouting

Im Mixer wird die jeweilige Anzahl der von der installierten Audio-Hardware unterstützten Ausgangskanäle sowie die spezifische Konfiguration der Hardware angezeigt. Diese Änderungen wirken sich einzig auf die Anzahl der auf der oberen Timeline verfügbaren Ausgangskanäle aus.

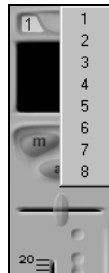
Die Anzahl der Ausgangskanäle innerhalb eines Audio-Container-Clips hängt von der Anzahl der Kanäle ab, die von dem Clip unterstützt werden, aus dem der Container-Clip erstellt wurde (Mono oder Stereo). Die von der Hardware zusätzlich unterstützten Kanäle gehen aus dem Container-Clip nicht hervor.

Zuweisen von Eingangskanälen

Wenn Sie die Hardware-Konfiguration ändern, wird im Mixer die neue Anzahl der verfügbaren Ausgangskanäle angezeigt. Als Beispiel möge eine Konfiguration dienen, bei der zwei S/PDIF-Kanäle und acht ADAT-Kanäle unterstützt werden. Wenn im Konfigurations-Panel des Layouts für die Medienverwaltung die Konfiguration von S/PDIF zu ADAT geändert wird, werden im Mixer statt zwei acht Ausgangskanäle angezeigt.

So weisen Sie einem Ausgangskanal einen Eingangskanal zu:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Routing-Schaltflächen im oberen Teil des Eingangskanals. Daraufhin wird die Liste der verfügbaren Ausgangskanäle angezeigt.



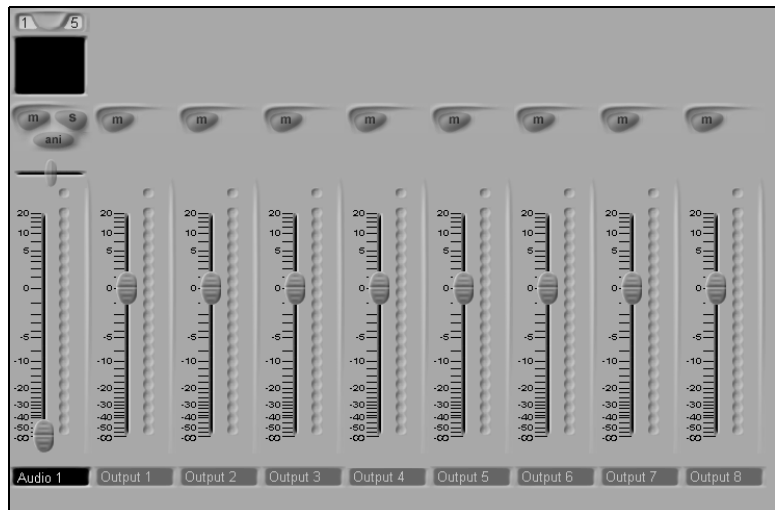
Hinw.

Bei Monokanälen enthält der Mono-Container-Clip nur eine Routing-Schaltfläche. Stereo-Container-Clips verfügen dagegen über zwei Routing-Schaltflächen.

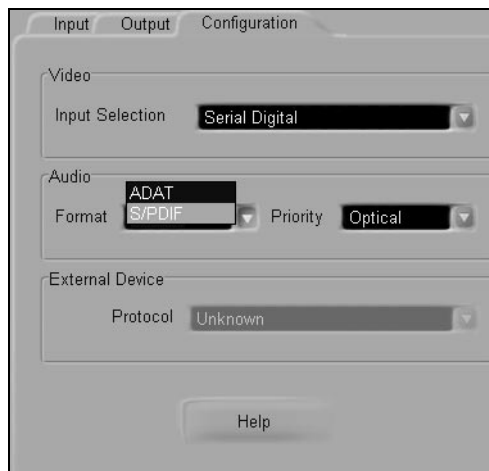
2. Wählen Sie einen Ausgangskanal aus. Die Anzahl der verfügbaren Kanäle hängt von der installierten Audio-Hardware und der gewählten Konfiguration ab.

Wird die Hardware-Konfiguration geändert, während eine Sequenz geöffnet ist, oder öffnen Sie eine Sequenz, die in einer anderen Konfiguration gespeichert wurde, werden die Routing-Schaltflächen für nicht verfügbare Kanäle deaktiviert. Die betroffenen Kanäle müssen per Hand neu zugewiesen werden.

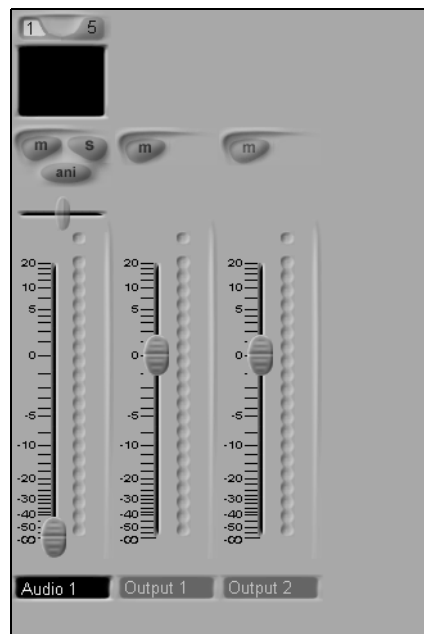
In den folgenden Abbildungen wird gezeigt, wie sich das Aussehen des Mixers ändert, wenn Sie von einer Konfiguration mit acht Ausgangskanälen auf eine Konfiguration mit zwei Ausgangskanälen umschalten.



Ursprüngliche Konfiguration mit acht Kanälen



Neue S/PDIF-Konfiguration (zwei Kanäle)



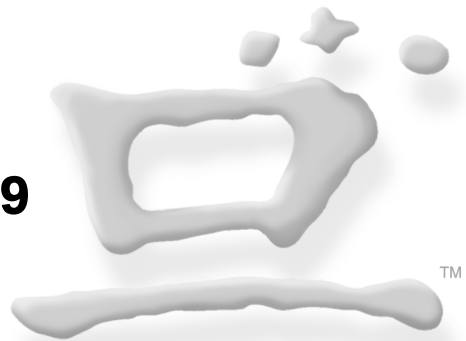
Bei der neuen Konfiguration sind die Kanäle 3 bis 8 nicht verfügbar.

Hinw.

Die von Ihnen im Konfigurations-Panel des Layouts für die Medienverwaltung gewählte Hardware-Konfiguration wird im Gegensatz zum Routing nicht als Teil der Sequenz gespeichert. Das heißt, daß eine Sequenz, die bei der Verwendung einer Konfiguration mit vier Kanälen gespeichert wurde, in einer Konfiguration geöffnet werden kann, die nur zwei Kanäle unterstützt.

Die Kanäle, die in der aktuellen Konfiguration nicht unterstützt werden, werden deaktiviert (wie in der Abbildung oben gezeigt). Wenn die Sequenz nicht gerade wiedergegeben wird, können Sie das Routing jederzeit ändern.

Kapitel 9



Zuweisen von Effekten



Inhalt dieses Kapitels

Neues in dieser Version	153
Änderungen in dieser Version	154
Echtzeit-Effekte	155
Wiedergabe von Echtzeit-Effekten	156
Echtzeitausgabe auf Band	160
Der „Color Correction“-Effekt	161
Verwenden des „Color Correction“-Effekts	161
Der „Color Space Adjustment“-Effekt	166
Verwenden des „Color Space Adjustment“-Effekts	166
Der „Optical Glow“-Effekt	168
Verwenden des „Optical Glow“-Effekts	168
Die 3D-Warp-Effekte	173
Zuweisen von 3D-Warp-Übergängen	174
Zuweisen von 3D-Warp-Effekten	175
Erzeugen von 3D-Warp-Clips	176
Verwenden der 3D-Warp-Effekte	176
Laden eines neuen 3D-Warp-Effekts	182
3D-Warp-Effekte in SOFTIMAGE 3D erstellen	183
Die Gitter-Vorlage (Template-grid.1-0.dsc)	183
Die Licht-Vorlage (Template-lights.2-0.dsc)	186
Die Tutorial-Vorlage (Tutorial-grid.2-0.dsc)	186
Verknüpfen mit der Datenbank	187
Verwenden der Gitter-Vorlage (Template-grid.1-0.dsc)	188
Verwenden der Licht-Vorlage (Template-lights.2-0.dsc)	190
Bearbeiten der Model Note	191
Speichern selbst erstellter 3D-Szenen	193
Ändern der Reihenfolge übereinandergelegter Effekte	194
Ersetzen von Effekten	195
Anpassen von Effektlängen	196
Erzeugen von Clips mit Effekten	197

Neues in dieser Version

In der folgenden Tabelle werden die neuen Effektfunktionen und -merkmale aufgeführt, die in Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS noch nicht enthalten waren:

Funktion/ Merkmal	Beschreibung
Echtzeit-Effekte	Mit der entsprechenden Multistream-Hardware können jetzt viele Effekte in Echtzeit wiedergegeben werden. Wenn Sie einem Clip, einer Spur bzw. einem Layer einen Echtzeit-Effekt zuweisen, können Sie diesen sofort wiedergeben, ohne ihn vorher verarbeiten zu müssen (siehe Seite 179).
Echtzeit-Effekte verarbeiten	Ermöglicht es Ihnen, das Processing von Echtzeit-Effekten in eine Cache-Datei zu erzwingen, um so eine perfekte Ausgabe zu gewährleisten (siehe Seite 227).
„Color Correction“-Effekt	Ermöglicht es Ihnen, verschiedene Aspekte einer Bildfarbe anzupassen, wie z. B. den Farbton, die Sättigung, den Kontrast und die Helligkeit. Sie können die Farbe in jedem der benutzerdefinierten Schatten-, Spitzlichter- und Mitteltonbereiche anpassen (siehe Seite 185).
„Color Space Adjustment“-Effekt	Ermöglicht es Ihnen, den bei der Umwandlung von YUV zu RGB entstehenden Unterschied in den Farbwerten anzupassen (siehe Seite 190).
„Optical Glow“-Effekt	Ermöglicht es Ihnen, unterschiedliche Lichteffekte für Bilder zu definieren. Mit diesem Effekt können Sie ein Objekt so aussehen lassen, als würde es Licht oder Wärme ausstrahlen (siehe Seite 192).
„3D Warp“-Effekt	Ermöglicht es Ihnen, in SOFTIMAGE 3D animierte Szenen als Übergänge von einem Clip zum nächsten, als Effekte auf Clips oder Spuren oder als Source Generators zuzuweisen. Der „3D Warp“-Effekt unterstützt jetzt den Alpha-Kanal von Clips (siehe Seite 197).
3D-Warp-Effekte in SOFTIMAGE 3D	Ermöglicht es Ihnen, 3D-Warp-Effekte in SOFTIMAGE 3D zu erstellen und diese Szenen dann in SOFTIMAGE DS zu laden (siehe Seite 207).
Neuordnen von Effekten mit Hilfe des Kontextmenüs	Ermöglicht das Ändern der Reihenfolge von Effekten auf Clips, Spuren bzw. der Effektspur in der Timeline mit Hilfe des Kontextmenüs (siehe Seite 218).
Effekte durch andere Effekte ersetzen	Ermöglicht es Ihnen, Effekte mit Hilfe des Eigenschaften-Editors des Effekts durch andere Effekte zu ersetzen (siehe Seite 219).
Länge von Effekten vom Anfang oder vom Ende aus verändern	Ermöglicht es Ihnen, die Länge eines Effekts nicht nur von dessen Anfang sondern auch von dessen Ende aus zu verändern (siehe Seite 220).



Funktion/ Merkmal	Beschreibung
Impressionistische Effekte	Verschiedene, wie gemalt aussehende Clip-Effekte. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Online-Hilfe.
Eigenschaftenseite „Options“	Auf der Eigenschaftenseite „Options“ des Eigenschaften-Editors des jeweiligen Effekts können Sie festlegen, ob Ihr Quellmaterial frame- oder halbbildbasiert ist. Mit der Auswahl einer dieser Optionen wird die Art des verwendeten Materials angezeigt und der entsprechende Algorithmus zugewiesen. Folgende Effekte wurden mit dieser neuen Eigenschaftenseite versehen: DVE-Effekt und -Übergang, „Timewarp“, „Drop Shadow“, „Edge“, „Blur“, „Custom“, „Special“, „Sharpen“, „Noise“, „Luma Keyer“ und „HLS Keyer“. Nähere Informationen finden Sie in der Online-Hilfe.
„Time Code“-Effekt	Ermöglicht es Ihnen, Ihre Clips mit einem Timecode-Stempel zu versehen. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Online-Hilfe.
„Filmfx“-Effekt	Ermöglicht es Ihnen, bei ursprünglich auf Video aufgezeichnetem Material die Verwendung von Filmmaterial zu simulieren. Dies umfasst die 24-fps-Emulation, das Hinzufügen von Geräuschen, das Anpassen des Luminanzflackerns und die Simulation des für Film typischen „optischen Glühens“. Dieser Effekt kann sowohl Clips als auch Spuren zugewiesen werden. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Online-Hilfe.
„Test Pattern“-Effekt	Ermöglicht es Ihnen, einen Clip mit Hilfe einer Reihe unterschiedlicher Testmuster zu erstellen (siehe Seite 92).

Änderungen in dieser Version

Die folgende Funktion wurde gegenüber der Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS geändert:

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Clips mit Effekten erstellen	Sie können einen Hintergrund-Clip erstellen, indem Sie auf die Schaltfläche „Generate Clip“ des Editing Panel klicken (siehe Seite 221).

Echtzeit-Effekte

Die meisten Effekte müssen verarbeitet werden, ehe Sie sie wiedergeben können. In SOFTIMAGE|DS können aber einige Effekte auch in Echtzeit wiedergegeben werden, sofern Sie über die neue, echtzeitfähige Multistream-Arbeitsstation verfügen. Ein Multistream-System ist in der Lage, diese Effekte sofort zu verarbeiten. Dabei wird die CPU-Leistung, die Systemarchitektur und der Festplattendurchsatz des Systems voll ausgenutzt. Auf diese Art und Weise können Sie das Ergebnis der Zuweisung eines Effekts sofort auf dem Bildschirm sehen, ohne den Effekt vorher verarbeiten zu müssen.

Folgende sechs Effektkategorien können in Echtzeit wiedergegeben werden:

Bildeffekte	• „Color Correction“ • „Fade“ • „Wipe“
Bildübergänge	• „Dissolve“ • „Wipe“
Überlagerungseffekte (auf der Overlay-Spur)	• „Blue-Green (Chroma) Keyer“ • „Wipe“
Layer-Effekte (auf dem Layer Panel im Layout für Composite-Erstellung)	• „Color Correction“ • „Blue-Green (Chroma) Keyer“ • „Graphics“
Grafikeffekte	• „Airbrush“ • „Color Blend“ • „Cutout“ • „Rolls“ und „Crawls“
Alle gegenwärtigen Audioeffekte (außer „Timewarp“)	

Die gegenwärtigen SOFTIMAGE|DS-Konfigurationen unterstützen Echtzeit-Effekte mit zwei Video- bzw. Grafik-Streams. Sie können zum Beispiel:

- zwischen Spuren ineinander überblenden („Dissolve“),
- zum Überlagern einer Spur einen Key verwenden,
- eine Überblendung („Dissolve“) verwenden und Farbkorrektur hinzufügen,
- einem Clip einen Echtzeit-Titel hinzufügen
- und vieles mehr.



Die Performance dieser Echtzeit-Effekte hängt von der Konfiguration Ihres Systems ab. Bestimmte Effekteigenschaften sowie Hardware- und Timeline-Konfigurationen können die Prozessorkapazität überschreiten, so daß ein Echtzeit-Processing nicht möglich ist. Das bedeutet, daß einzelne Echtzeit-Effekte bzw. Kombinationen mehrerer solcher Echtzeit-Effekte vor der endgültigen Ausgabe zunächst verarbeitet werden müssen.

Beispiele:

- Eine einzelne Farbkorrektur kann in Echtzeit wiedergegeben werden, bei fünf übereinandergelegten Farbkorrekturen erfolgt die Wiedergabe jedoch langsamer als in Echtzeit. Aber selbst in einem solchen Fall hat die Vorschau noch eine gute Qualität.
- Eine komplexe Farbkorrektur, die nicht-lineare Kurvenkorrekturen beinhaltet, wird langsamer als in Echtzeit wiedergegeben, stellt aber eine hervorragende Vorschaumöglichkeit dar. Wenn Sie die Einstellungen vereinfachen, können Sie den Effekt in Echtzeit wiedergeben und interaktiv sehr genaue Einstellungen vornehmen.
- Wipe-Übergänge mit geringen Weichzeichnungseinstellungen lassen sich in Echtzeit wiedergeben. Hohe Weichzeichnungswerte können jedoch die vorhandene Verarbeitungskapazität übersteigen und werden daher u. U. langsamer als in Echtzeit wiedergegeben.

Eine Liste der Kriterien, die für die Wiedergabe eines Effekts in Echtzeit ausschlaggebend sind, finden Sie in den Abschnitten *Übereinandergelegte Echtzeit-Effekte* auf Seite 181 und *Bedingungen für die Wiedergabe von Echtzeit-Effekten* auf Seite 182.

Wiedergabe von Echtzeit-Effekten

Wenn Sie einem Clip, einer Spur oder einem Layer einen Echtzeit-Effekt zuweisen, wird das Markierungsband auf der Timeline gelb markiert, um anzuzeigen, daß die Ergebnisse des zugewiesenen Effekts ohne vorherige Verarbeitung wiedergegeben werden können.



Gelbe Bereiche auf dem Markierungsband zeigen Effekte an, die in Echtzeit wiedergegeben werden können.

Für einige Effekte ist eine so hohe Prozessorleistung erforderlich, daß die Verarbeitungsbandbreite Ihres Systems möglicherweise überfordert ist. SOFTIMAGE|DS verarbeitet zwar alle Einzelbilder, in den Fällen, in denen umfangreichere Berechnungen erforderlich sind, erfolgt die Bereitstellung solcher Frames für die Videoausgabe aber unter Umständen mit Verzögerung. Wenn ein Frame nicht rechtzeitig bereitgestellt werden kann, erscheint auf den Transportsteuerungen die „Dropped Frames“-Anzeige. Die Videowiedergabe erfolgt in diesen Abschnitten langsamer, und die Audio-Synchronisation geht verloren.

Vor dem Mastering bzw. zu jedem beliebigen anderen Zeitpunkt können Sie SOFTIMAGE|DS anweisen, die Effekte zunächst konventionell zu verarbeiten und im Cache zu speichern, um die Effekte dann in Echtzeit wiederzugeben. Weitere Informationen zum Verarbeiten von Echtzeit-Effekten finden Sie unter *Processing-Effekte* auf Seite 227.

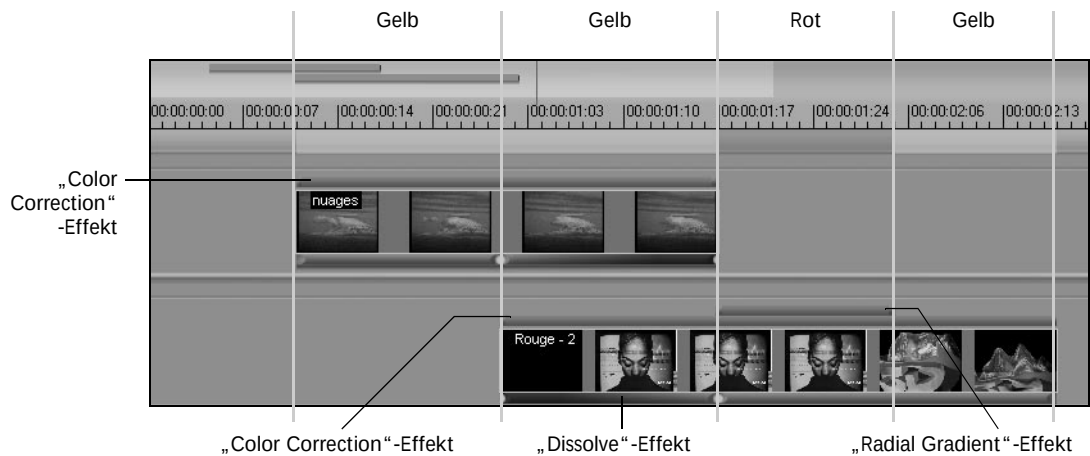
Auch wenn die Wiedergabe langsamer als in Echtzeit erfolgt, stehen Ihnen beim Arbeiten in SOFTIMAGE|DS trotzdem schnelle, interaktive, kontextbezogene Vorschaumöglichkeiten zur Verfügung. Sowohl Echtzeit- als auch andere Effekte im System erstellen automatisch Vorschauen, während Sie durch eine Sequenz scrubben bzw. sich Bild für Bild vorwärts bewegen. Auf diese Art und Weise erzeugt SOFTIMAGE|DS aufgrund der Verarbeitungseffizienz für Echtzeit-Effekte Vorschauen wesentlich schneller als für andere Effekte.

In den folgenden Abschnitten werden die Umstände beschrieben, unter denen Sie erwarten können, daß Effekte auf einer Multistream-Arbeitsstation in Echtzeit wiedergegeben werden.

Übereinandergelegte Echtzeit-Effekte

Sie können mehrere Echtzeit-Effekte übereinanderlegen. Wenn Sie jedoch zu viele Effekte übereinanderlegen, erfolgt die Echtzeit-Wiedergabe unter Umständen langsamer. In einem solchen Fall erscheint auf den Transportsteuerungen die „Dropped Frame“-Anzeige. Um dies zu verhindern, können Sie einige dieser übereinandergelegten Effekte vorher verarbeiten. Dadurch wird die erforderliche Bandbreite beträchtlich verringert, und die restlichen Echtzeit-Effekte können ebenfalls in Echtzeit wiedergegeben werden.

In der Sequenz unten wird gezeigt, wie Sie mehrere Farbkorrekturen („Color Correction“-Effekt) und eine Überblendung („Dissolve“-Effekt) übereinanderlegen und diese trotzdem in Echtzeit wiedergeben können (was durch die gelbe Markierung auf dem Markierungsband angezeigt wird). Wird ein „Radial Gradient“-Effekt hinzugefügt, also ein Effekt, der sich nicht in Echtzeit wiedergeben läßt, kann der gesamte Abschnitt nicht in Echtzeit wiedergegeben werden. Erst wenn Sie diesen Abschnitt der Timeline verarbeitet haben, ist eine Wiedergabe in Echtzeit möglich.



In den folgenden Situationen können sonst problemlos wiederzugebende übereinandergelegte Effekte nicht mehr wiedergegeben werden:

- neben mehreren übereinandergelegten Echtzeit-Effekten wird ein Nicht-Echtzeit-Effekt hinzugefügt
- über einen bereits verarbeiteten Effekt wird ein neuer Effekt gelegt, so daß die vorhandene Cache-Datei ungültig wird

Bedingungen für die Wiedergabe von Echtzeit-Effekten

In der folgenden Tabelle sind die Effekte aufgeführt, die in Echtzeit wiedergegeben werden können. Trifft eine der folgenden Bedingungen nicht zu, kann der entsprechende Effekt nicht in Echtzeit wiedergegeben werden. Auf dem Markierungsband wird durch eine rote Markierung gekennzeichnet, wo eine Verarbeitung notwendig ist.

Effekte	Erforderliche Bedingungen
Allgemein	• SOFTIMAGE DS muß auf einer Hardware-Plattform laufen, die von ihren Fähigkeiten und ihrer Konfiguration her in der Lage ist, Echtzeit-Effekte abzuspielen. • Die Sequenz darf nicht komprimiert sein. • Der Effekt verwendet maximal zwei Video-Streams. • Der Effekt darf den Alpha-Kanal seines Quellmediums nicht als Maske verwenden.
Überlagerungseffekte (auf der Overlay-Spur)	• Dort, wo der Effekt zugewiesen wird, darf es nur eine Overlay-Spur mit aktivem Material geben. • Der Echtzeit-Überlagerungseffekt muß sich an der obersten Position im Stapel befinden. • Das Quellmedium darf keinen Alpha-Kanal haben.

Effekte	Erforderliche Bedingungen
Layer-Effekte (auf dem Layer Panel im Layout für Composite-Erstellung)	Wenn es mehr als einen Layer gibt, der nicht stumm ist: • Alle Layer außer dem untersten müssen folgende Bedingungen erfüllen: - Der „Keyer“-Effekt ist der oberste Effekt (aktiviert). - Die Option „Pre-multiplication“ hat den Wert „Auto“. - Für die Operationen „RGB“ und „Alpha“ ist „Over“ festgelegt. - Das Quellmedium des Keyer darf keinen Alpha-Kanal besitzen. - Für die Opazität der Layer muß 100 % ohne Animation eingestellt sein. • Auf dem Layer Panel muß für den Hintergrund „Mute“ aktiviert sein. • Der Keyer-Effekt auf dem untersten Layer muß deaktiviert sein.
Grafikeffekte	• Die beteiligten Maleffekte sind nicht vom Hintergrund abhängig, d. h., für sie ist keine Pixelverarbeitung mit dem Hintergrundbild nötig. Als Beispiel möge der „Color Blend“-Effekt dienen. • Der Alpha-Kanal wird nicht als Matte verwendet. • Alle Objekte müssen sich über die volle Dauer der Grafiksitzung erstrecken. • Mit Ausnahme von Transformationen entweder entlang der X- oder nur entlang der Y-Achse können keine Objekte animiert werden. • Es sind keine invertierten gefüllten Grafikobjekte vorhanden.

Im folgenden werden einige der Einstellungen aufgeführt, bei denen ein Echtzeit-Effekt die Echtzeit-Verarbeitungsressourcen Ihres Systems überfordern könnte. Diese Effekte bieten dabei jedoch immer noch ausgezeichnete Vorschaumöglichkeiten. Zudem lassen sie sich, falls erforderlich, jederzeit verarbeiten und im Cache bis zu ihrer Verwendung speichern. Außerdem ist zu beachten, daß in einigen Fällen die Parametereinstellungen, aufgrund derer der entsprechende Effekt die Verarbeitungskapazität übersteigt, vom jeweiligen Kontext und den anderen in diesem Zusammenhang verwendeten Effekten abhängig sind. Ein Wipe-Effekt allein kann zum Beispiel mehr Kantenweichheit „vertragen“ als ein Wipe-Effekt in Kombination mit zwei Farbkorrekturen.

- „Wipe“: Seien Sie bei der Einstellung der Weichheit vorsichtig. Wenn Sie für die Weichheit einen hohen Wert wählen, verlangsamt sich die Wiedergabe. Dies wird noch verstärkt, wenn der „Wipe“-Effekt zusammen mit anderen Effekten eingesetzt wird.



- „*Color Correction*“: Wird einer der Parameter der „Advanced“-Parametereinstellungen (Registerkarten „Curves“ und „Mask“) verwendet, können Farbkorrekturen bei der gegenwärtigen Konfiguration nur unter Verringerung der Wiedergabegeschwindigkeit ausgeführt werden.
- „*Blue-Green (Chroma) Keyer*“: Bei folgenden Parametern erfolgt die Wiedergabe des Keyer-Effekts mit geringerer Geschwindigkeit:
 - Key: Pre-blur
 - Matte: Blur
 - Matte: Size
- *Grafische Objekte*: Bei großen grafischen Objekten verringert sich die Wiedergabegeschwindigkeit.

Echtzeitausgabe auf Band

Wenn Sie Effekte auf der Timeline problemlos wiedergeben können, können die Effekte ohne vorherige Verarbeitung auf Band ausgegeben werden. Erreicht die Sequenz mit den Echtzeit-Effekten fast die Grenze der Verarbeitungskapazitäten Ihres Computers, kann es während der Ausgabe auf Band zu Verzögerungen kommen. Die Ursache dafür besteht darin, daß die Steuerung des Computers während eines solchen Ausgabevorgangs auf Band zusätzliche Ressourcen benötigt, so daß die Bandbreite während der Wiedergabe nicht ausreichend ist.

Kommt es während der Ausgabe zu Verzögerungen, versucht SOFTIMAGE|DS noch einmal, die Sequenz auszugeben. Dabei wird unmittelbar vor der Stelle begonnen, an der die Verzögerung aufgetreten ist. Meistens ist es jedoch möglich, eine Echtzeit-Sequenz, bei der es zu einer gelegentlichen Verzögerung kommt, aufzuzeichnen, ohne diese vorher verarbeiten zu müssen.

Scheitert der Ausgabevorgang auf Band nach mehreren Versuchen, werden Sie aufgefordert, den Vorgang abubrechen. In diesem Fall müssen Sie dann den entsprechenden Abschnitt der Sequenz zunächst verarbeiten, bevor Sie die Ausgabe auf Band erneut starten können. Aufgrund der verbesserten Performance des Prozessors wird für diesen Verarbeitungsvorgang nur sehr wenig Zeit benötigt.



Bei Sequenzen, die Audio enthalten, ist besondere Vorsicht geboten. Bei einem wiederholten Versuch, die Sequenz auf Band auszugeben, ist es keineswegs sicher, daß der Audio-Clip perfekt synchronisiert wird. Sie sollten in diesem Fall Ihre Sequenz zunächst verarbeiten bzw. den Audio-Teil in einem separaten Vorgang auf Band ausgeben.

Der „Color Correction“-Effekt

Der „Color Correction“-Effekt ermöglicht es Ihnen, verschiedene Aspekte einer Bildfarbe anzupassen, wie z. B. den Farbton, die Sättigung, den Kontrast und die Helligkeit. Sie können die Farbe in jedem der benutzerdefinierten Schatten-, Spitzlichter- und Mitteltonbereiche anpassen.

Ein „Color Correction“-Effekt kann als Clip-, Spur- oder Layer-Effekt zugewiesen werden. Da es sich beim „Color Correction“-Effekt um einen Echtzeit-Effekt handelt, können Sie diesen direkt in Echtzeit wiedergeben, ohne ihn vorher zu verarbeiten.

Hinw.

In einigen Fällen müssen Echtzeit-Effekte aber trotzdem verarbeitet werden, um so zu gewährleisten, daß keine Einzelbilder ausgelassen werden. Weitere Informationen finden Sie unter *Echtzeit-Effekte* auf Seite 179.

Der „Color Correction“-Effekt befindet sich im Ordner Image Effects. SOFTIMAGE|DS verfügt über eine Reihe von vordefinierten „Color Correction“-Effekten, die Sie Ihren Bildern zuweisen können. Dabei handelt es sich um folgende Effekte: „Blue Duotone“, „Old Photo“, „Saturated“ und „Tritone“. Diese vordefinierten Effekte befinden sich im Ordner \Image Effects\Color Corrections.

Verwenden des „Color Correction“-Effekts

Haben Sie einem Clip, einer Spur oder einem Layer den „Color Correction“-Effekt zugewiesen, können Sie anschließend die Farbeinstellungen des Bildes anpassen.

Das Ändern der Parameter für die Farbkorrektur Ihres Bildes erfolgt im Eigenschaften-Editor des „Color Correction“-Effekts. Die einzelnen Eigenschaftenseiten werden in der Reihenfolge angezeigt, in der Sie die Farbkorrektur ausführen sollten. Die Parameteränderungen werden kumuliert und den Parametern auf den nachfolgenden Eigenschaftenseiten hinzugefügt.

Im folgenden werden die einzelnen Eigenschaftenseiten näher beschrieben:

Die Eigenschaftenseite „Basic“

Auf der Eigenschaftenseite „Basic“ können Sie Werte für den Gesamtfarbton, die Sättigung, die Verstärkung und die Helligkeit des Bildes festlegen.

Die Eigenschaftenseite „Balance“

Auf der Eigenschaftenseite „Balance“ können Sie die Farbbalance des ausgewählten Luminanzbereiches anpassen.

Wählen Sie zum Anpassen der Farbbalance einen Bereich aus, und ziehen Sie das Farbauswahlwerkzeug auf eine neue Farbe. Je näher Sie mit dem Farbauswahlwerkzeug an den Rand des Farbrades kommen, desto höher ist die Sättigung der Farbe. Die Luminanz bleibt beim Anpassen der Farbbalance konstant.

Zur Änderung der Luminanz der einzelnen Bereiche steht der Luminanz-Schieberegler zur Verfügung.



Die Eigenschaftenseite „Ranges“

Auf der Eigenschaftenseite „Ranges“ finden Sie Funktionskurven, mit denen Sie die Luminanzbereiche der Schatten, Mitteltöne und Spitzlichter definieren können.

So kann sich der standardmäßige Mitteltonbereich des „Color-Correction“-Effekts z. B. auf Bereiche des Bildes auswirken, die als Spitzlichter betrachtet werden sollen. Durch Ändern der Form der Funktionskurve können Sie den Luminanzbereich des Bildes steuern, der als Mitteltöne behandelt wird.

Die Eigenschaftenseite „Curve“

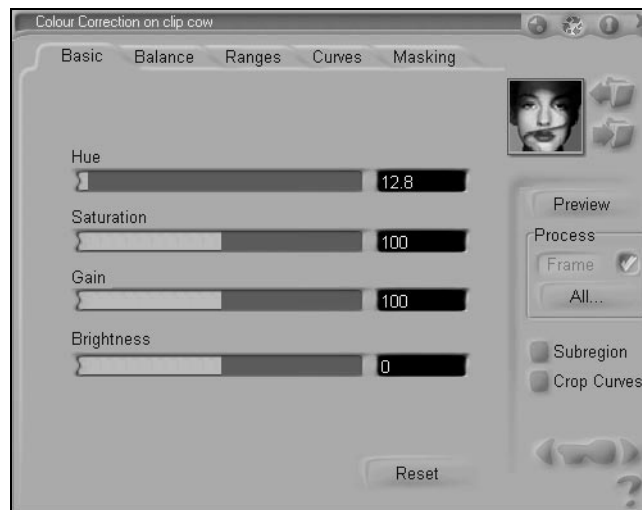
Auf der Eigenschaftenseite „Curve“ finden Sie Funktionskurven, mit denen Sie die Werte der Rot-, Grün-, Blau- und Alpha-Kanäle individuell neu zuweisen können. Die Standardkurve ist linear.

Die Eigenschaftenseite „Masking“

Die Eigenschaftenseite „Masking“ ermöglicht es Ihnen, Effekte einzelnen RGBA-Kanälen zuzuweisen, ohne daß gleich das gesamte Bild vom Effekt betroffen ist. Außerdem können Sie auf dieser Eigenschaftenseite den Effekt einer vorhandenen Matte zuweisen.

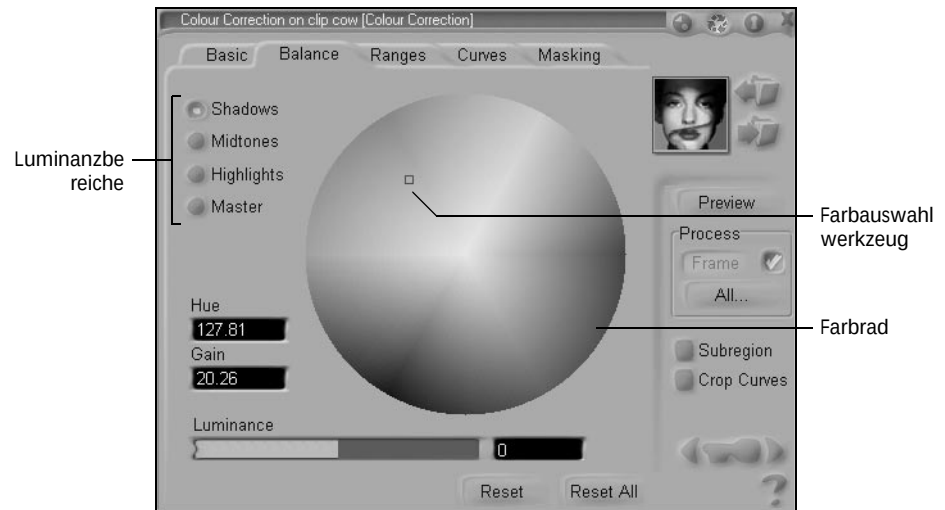
So nehmen Sie Farbkorrekturen an Bildern vor:

1. Klicken Sie im Eigenschaften-Editor des „Color Correction“-Effekts auf die Eigenschaftenseite Basic.

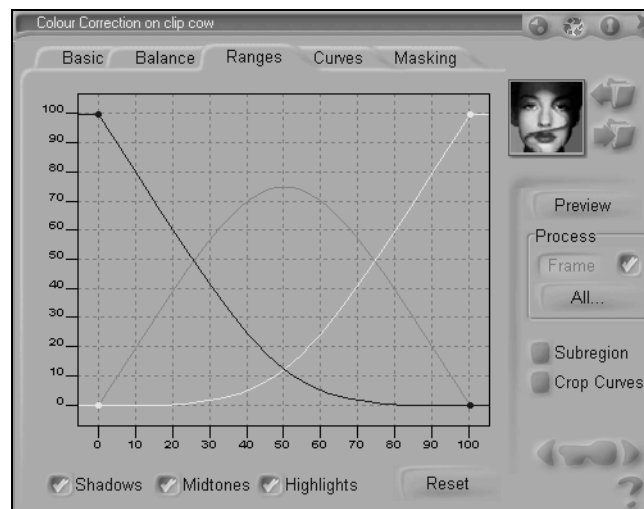


2. Legen Sie die gewünschten Werte für Hue, Saturation, Gain und Brightness fest.

3. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Balance.

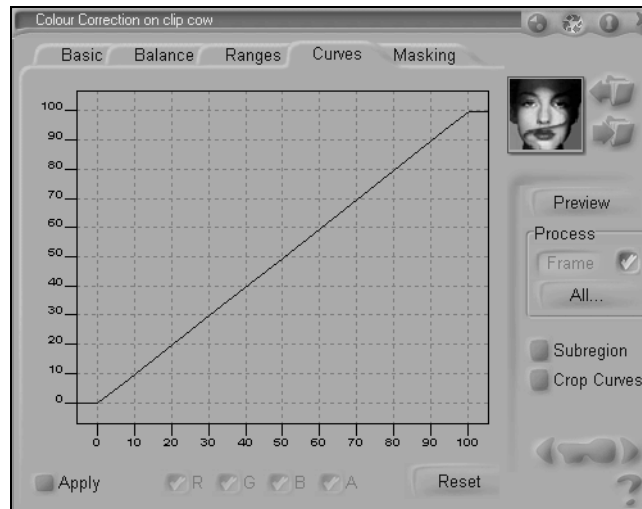


4. Wählen Sie die Option Shadows, Midtones, Highlights oder Master.
5. Gehen Sie mit dem Farbauswahlwerkzeug im Farbad auf die neue Farbe. Während Sie das Farbauswahlwerkzeug bewegen, ändern sich die Werte für „Hue“ und „Gain“ entsprechend. Sie können in die Felder aber auch numerische Werte eingeben.
6. Mit Hilfe der Steuerungen unter Luminance können Sie die Luminanz des ausgewählten Bereiches anpassen.
7. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Ranges.





8. Wählen Sie die Option Shadows, Midtones oder Highlights, um sich die entsprechenden Funktionskurven anzeigen zu lassen.
9. Ändern Sie die Funktionskurven im Funktionskurvendiagramm, um den Luminanzbereich, auf den sich die Farbkorrektur auswirkt, Ihren Vorstellungen entsprechend anzupassen.
10. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Curves.



11. Klicken Sie auf Apply, um die Änderungen zuzuweisen.
Jetzt stehen die Optionen „R“, „G“, „B“ und „A“ zur Verfügung.
12. Klicken Sie auf R, G, B bzw. A, um die Kurve des Rot-, Grün-, Blau- bzw. Alpha-Kanals einzublenden.

Hinw. Auch wenn eine Kurve nicht im Funktionskurvendiagramm angezeigt wird, werden deren Einstellungen zugewiesen.

13. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Masking.



14. Wählen Sie unter Process einen der folgenden Kanäle aus: Red, Green oder Blue.

Der Effekt wird dem jeweils ausgewählten Kanal zugewiesen.

15. Aktivieren Sie unter „Alpha“ eine der folgenden Optionen:

- Ignore: Der Effekt wird dem Alpha-Kanal nicht zugewiesen.
- Process: Der Effekt wird dem Alpha-Kanal zugewiesen.

Hinw.

Wenn Sie diese Option wählen, wird die Matte geändert, was sich auf die Art und Weise auswirken kann, wie das Bild zu einem Composite kombiniert wird.

- Use as Mask: Der „Color Correction“-Effekt wird nur den Bereichen des Bildes zugewiesen, die durch die Opazität des Alpha-Kanals definiert sind.



Der „Color Space Adjustment“-Effekt

Mit dem „Color Space Adjustment“-Effekt können Sie den durch die Umwandlung von YUV zu RGB entstehenden Unterschied in den Farbwerten anpassen. Wenn Sie Clips in SOFTIMAGE|DS importieren, werden diese automatisch in den YUV-Farbraum importiert. Beim Zuweisen bestimmter Effekte oder Übergänge kann jedoch der gesamte Clip bzw. ein Teil davon in den RGB-Farbraum umgewandelt werden.

Wird nur ein Teil des Clips in RGB umgewandelt und der übrige Teil verbleibt im YUV-Farbraum, kann es aufgrund des im Vergleich zum YUV-Farbraum kleineren RGB-Farbraums zu Unterschieden in den Clip-Werten (Luminanz bzw. Sättigung) zwischen den Bereichen kommen, denen Effekte oder Übergänge zugewiesen wurden, und den Bereichen, wo dies nicht erfolgt ist.

Verwenden des „Color Space Adjustment“-Effekts

Wenn Sie einen Unterschied in den Clip-Werten feststellen, weisen Sie dem Bereich des Clips, für den eine RGB-Umwandlung nötig ist, den „Color Space Adjustment“-Effekt zu. Dieser Effekt befindet sich im Ordner Image Effects.

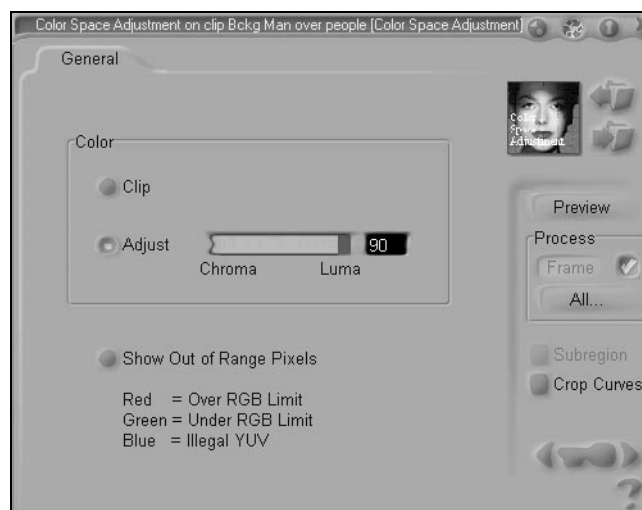
Es folgt eine Beschreibung der Eigenschaftenseite des Effekts:

Die Eigenschaftenseite „General“

Auf der Eigenschaftenseite „General“ können Sie festlegen, wie die YUV-Farben an den RGB-Farbraum angepaßt werden sollen. Außerdem finden Sie auf dieser Eigenschaftenseite eine Option, mit der die Bereiche eines Bildes angezeigt werden können, die ungültige RGB-Farben bzw. nicht zulässige YUV-Farben enthalten.

So passen Sie den Farbraum eines Clips an:

1. Weisen Sie dem Clip den „Color Space Adjustment“-Effekt zu.



2. Aktivieren Sie auf der Eigenschaftenseite „General“ eine der folgenden Optionen:
 - Clip: Die Kanäle Y, U und V können angepaßt werden.
 - Adjust: Es können Änderungen an der Helligkeit und der Verstärkung des Y-Kanals vorgenommen werden. Passen Sie mit Hilfe des Adjust-Schiebereglers die Chrominanz bzw. Luminanz der Farben an, die außerhalb des Bereiches liegen. Je höher der Wert ist, desto höher ist die Chrominanz und desto geringer ist die Luminanz. Umgekehrt gilt: Je niedriger der Wert ist, desto geringer ist die Chrominanz und desto höher ist die Luminanz.
3. Wählen Sie die Option Show Out of Range Pixels, um sich die Pixel anzeigen zu lassen, die außerhalb des Bereiches liegen:
 - Rote Bereiche zeigen Pixel an, die über der RGB-Grenze liegen.
 - Grüne Bereiche zeigen Pixel an, die unter der RGB-Grenze liegen.
 - Blaue Bereiche zeigen Pixel an, die nicht zulässige YUV-Werte enthalten.



Der „Optical Glow“-Effekt

Mit dem „Optical Glow“-Effekt können Sie für Ihre Bilder unterschiedliche Lichteffekte definieren. Mit diesem Effekt kann das Objekt so gestaltet werden, daß es Licht oder Wärme auszustrahlen scheint.

Sie können zunächst die allgemeinen Diffusionsparameter anpassen und dann die Bereiche einstellen, die Weiß oder Schwarz enthalten. Der „Optical Glow“-Effekt kann als Clip-, Spur- oder Timeline-Effekt zugewiesen werden. Dieser Effekt befindet sich im Ordner Image Effects.



Vor dem Zuweisen des „Optical Glow“-Effekts



Nach dem Zuweisen des „Optical Glow“-Effekts
(beachten Sie die Licht aussendenden Bereiche)

Verwenden des „Optical Glow“-Effekts

Haben Sie einem Clip oder einer Spur den „Optical Glow“-Effekt zugewiesen, werden zunächst die Standardwerte zugewiesen. Sie können dann die Standardeinstellungen ändern und damit den Effekt Ihren Wünschen entsprechend gestalten.

Zum Ändern der Parameter steht Ihnen der Eigenschaften-Editor des „Optical Glow“-Effekts zur Verfügung.

Im folgenden finden Sie eine Beschreibung der Eigenschaftenseite des Effekts:

Die Eigenschaftenseite „General“

Mit den Optionen auf der Eigenschaftenseite „General“ können Sie einen Diffusionseffekt erstellen und anpassen, der dem gesamten Bild zugewiesen wird. Durch diesen Effekt sieht ein Objekt so aus, als ob es Licht oder Wärme ausstrahlt.

Die Eigenschaftenseiten „Black Diffusion“ und „White Diffusion“

Auf den Eigenschaftenseiten „Black Diffusion“ und „White Diffusion“ können Sie den Diffusionseffekt definieren, der den schwarzen und weißen Bereichen eines Bildes zugewiesen wird. Nachdem Sie mit Hilfe der Steuerelemente auf der Eigenschaftenseite „General“ die allgemeine Diffusion definiert haben, können Sie diese genauer definieren, indem Sie festlegen, wie dieser Effekt den schwarzen bzw. weißen Bereichen eines Bildes zugewiesen wird.

Die Eigenschaftenseite „Masking“

Die Eigenschaftenseite „Masking“ ermöglicht es Ihnen, Effekte einzelnen RGBA-Kanälen zuzuweisen, ohne daß gleich das gesamte Bild vom Effekt betroffen ist. Außerdem können Sie auf dieser Eigenschaftenseite den Effekt einer vorhandenen Matte zuweisen.

Die Eigenschaftenseite „Options“

Auf der Eigenschaftenseite „Options“ können Sie festlegen, ob Ihr Quellmaterial frame- oder halbbildbasiert ist. Beispiele für framebasiertes Material sind u. a. statische Grafikbilder, 30-fps-Filme und 30-fps-CGIs (Computer Generated Images).

Die Optionen unter „Source Material“ verändern sich je nach den im Dialogfeld „Processing Options“ ausgewählten „Granularity“-Optionen. Aus den Optionen unter „Source Material“ bezieht der Effekt seine Informationen darüber, ob Ihr Quellmaterial frame- oder halbbildbasiert ist. Achten Sie darauf, daß Sie je nach Art des verwendeten Quellmaterials die richtige Option auswählen.

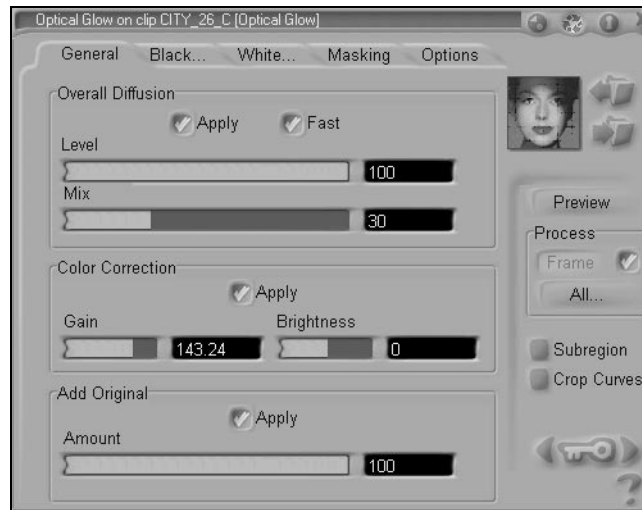
Mit den Optionen unter „Granularity“ können Sie festlegen, ob die Animation in Halbbilder oder Frames (Einzelbilder) verarbeitet werden soll. Bei der Verarbeitung in Halbbilder erhalten Sie eine ruckelfreiere Animation, da die Animation über jedes einzelne Halbbild interpoliert wird.

Handelt es sich bei Ihrem Quellmaterial um ein statisches Logo, dem Sie einen animierten DVE-Effekt zuweisen, wählen Sie unter „Source Material“ die Option „Frame“ und im Dialogfeld „Processing Options“ unter „Granularity“ die Option „Fields“ aus. So erhalten Sie für das Bild die beste Qualität, da der DVE dann für die Interpolation den gesamten Frame und nicht nur ein einzelnes Halbbild verwendet. Da unter „Granularity“ die Option „Fields“ festgelegt ist, ist die Animation selbst halbbildbasiert, wodurch die Animation ruckelfreier wird.



So erstellen Sie einen „Optical Glow“-Effekt:

1. Weisen Sie einem Clip bzw. einer Spur den „Optical Glow“-Effekt zu.
2. Klicken Sie im Eigenschaften-Editor des „Optical Glow“-Effekts auf die Eigenschaftenseite General.



3. Legen Sie mit Hilfe der Level-Steuerelemente den Wert für die Gesamtdiffusion fest.
Der Wert für die Gesamtdiffusion wird dem gesamten Bild zugewiesen.
4. Legen Sie mit Hilfe der Mix-Steuerelemente den Prozentsatz der Gesamtdiffusion fest.
Damit wird der Prozentsatz der mit der Option „Level“ festgelegten Diffusion bestimmt, die dem gesamten Bild hinzugefügt wird.
5. Passen Sie mit Hilfe der Steuerelemente im Feld Color Correction den Umfang der Verstärkung und der Helligkeit an, die dem gesamten Bild zugewiesen wird.
6. Passen Sie mit Hilfe der Amount-Steuerelemente den Prozentsatz des Originalbildes an, der dem Diffusionsbild hinzugefügt wird.

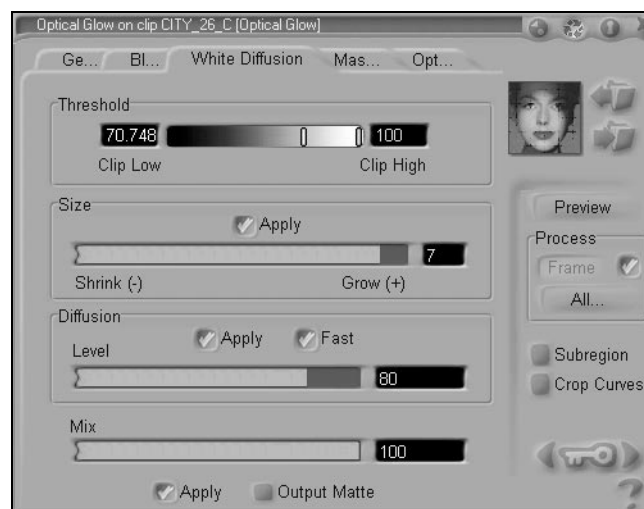
7. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite **Black Diffusion**, und legen Sie mit Hilfe der Steuerelemente auf dieser Eigenschaftenseite die Diffusionsparameter für die schwarzen Bereiche fest.

Wenn Sie nähere Informationen zur Eigenschaftenseite „Black Diffusion“ benötigen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Help“.



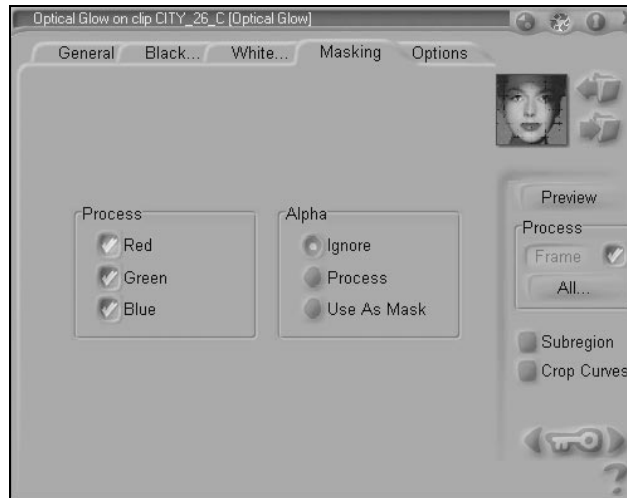
8. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite **White Diffusion**, und legen Sie mit Hilfe der Steuerelemente auf dieser Eigenschaftenseite die Diffusionsparameter für die weißen Bereiche fest.

Wenn Sie nähere Informationen zur Eigenschaftenseite „White Diffusion“ benötigen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Help“.

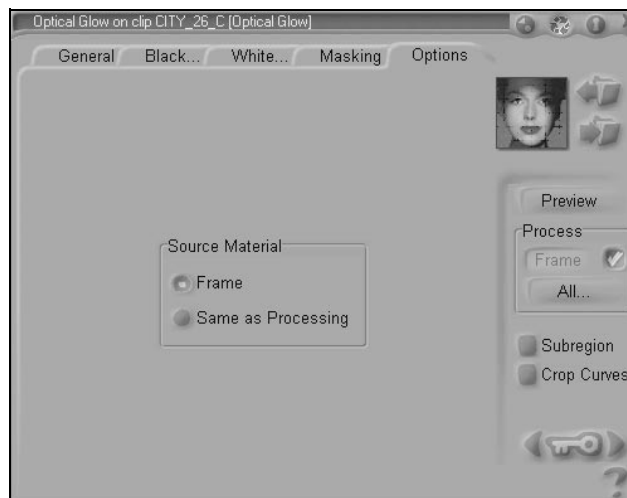




9. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Masking.



10. Legen Sie unter Process fest, welchen Kanälen der Effekt zugewiesen werden soll.
11. Geben Sie unter Alpha an, wie der Effekt dem Alpha-Kanal zugewiesen werden soll.
12. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Options.



13. Wählen Sie rechts unter Process eine der folgenden Optionen aus:
- Frame, wenn Ihr Material framebasiert ist (z. B. statische Bilder oder 30-fps-CGIs).
 - Same As Processing, wenn der Effekt mit derselben Einstellung für „Granularity“ verarbeitet werden soll wie im Dialogfeld „Processing Options“ festgelegt.

Die 3D-Warp-Effekte

SOFTIMAGE|DS enthält eine Reihe 3D-animierter Szenen, wie z. B. das Umblättern von Seiten und das Verschmelzen eines Bildes mit dem nächsten, die Sie als Clip- oder Spureffekt, als Übergang oder als Source Generator verwenden können. Sie können in SOFTIMAGE®|3D auch selbst 3D-Szenen erstellen und diese dann in SOFTIMAGE|DS laden.

Je nachdem, wie Sie Ihre 3D-Szenen in SOFTIMAGE|3D erstellt haben, können Sie bestimmte Eigenschaften auch innerhalb von SOFTIMAGE|DS anpassen. Parameter, die angepaßt werden können, werden auf der Eigenschaftenseite „Generic“ des Warp-Effekts angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter *3D-Warp-Effekte in SOFTIMAGE|3D erstellen* auf Seite 207.

Wenn Sie den Warp-Effekt in SOFTIMAGE|DS verarbeiten, erstellen Sie den endgültigen Aspekt der Materialdefinition der 3D-Szene, indem Sie die Oberflächen der Objekte im Verhältnis zur Lichtquelle verarbeiten. Dadurch entsteht eine sichtbare Oberfläche, die den Parametern für die Material- und Textureigenschaften entsprechende Schattierungen aufweist.

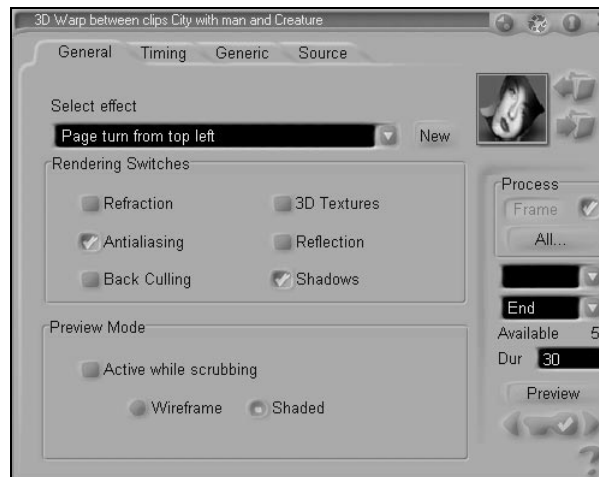


Zuweisen von 3D-Warp-Übergängen

Durch Zuweisen eines Warp-Effekts als Übergang können Sie den Übergang zwischen einzelnen Clips als Warp-Effekt (z. B. Umblättern einer Seite) gestalten.

So weisen Sie einen 3D-Warp-Übergang zu:

1. Wählen Sie den Schnittpunkt zwischen zwei Videoclips aus.
Der ausgewählte Schnittpunkt wird rot dargestellt.
2. Klicken Sie im Editing Panel auf Wipe, Dissolve oder DVE.
Daraufhin wird ein Eigenschaften-Editor angezeigt, und der Übergangsbereich erscheint auf dem Aktivstatus-Balken als Gradient.
3. Klicken Sie im Eigenschaften-Editor auf „Load Preset“.
4. Wählen Sie im Dialogfeld „Load a Preset“ den Warp-Effekt aus dem Ordner Image Transitions aus.



Zuweisen von 3D-Warp-Effekten

Durch das Zuweisen eines 3D-Warp-Effekts zu Clips oder Spuren können Sie Clips miteinander kombinieren, so daß Sie ein Bild über eine bestimmte Zeit hinweg mit einem Warp-Effekt, wie z. B. einem Zersplitter- oder einem Blätter-Effekt, anzeigen lassen können. Wenn Sie einen einfachen Composite erstellen, können Sie den 3D-Warp-Effekt auf einer Overlay-Spur im Layout für Editing erstellen.

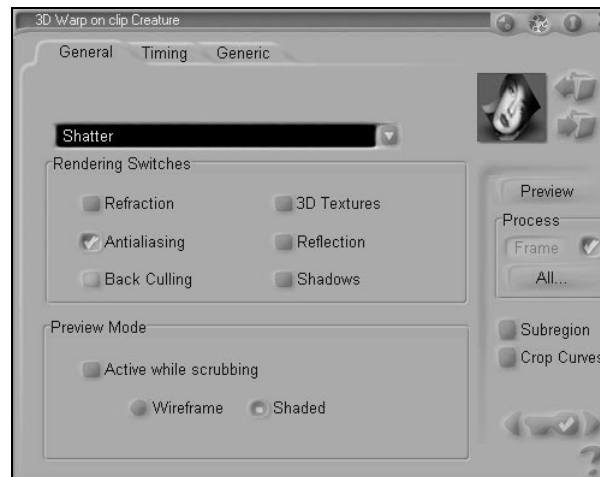
So weisen Sie einen 3D-Warp-Effekt als Clip- oder Spur-Effekt zu:

1. Weisen Sie auf der Timeline einen Clip- oder Spureffekt zu.

Daraufhin wird das Dialogfeld „Load a Preset“ geöffnet.

2. Wählen Sie Warp Effect im Ordner Image Effects.

Daraufhin wird der Eigenschaften-Editor für den 3D-Warp-Effekt geöffnet, und über dem ausgewählten Clip bzw. der ausgewählten Spur auf der Timeline wird ein Effektbalken angezeigt.





Erzeugen von 3D-Warp-Clips

Mit den 3D-Warp-Effekten können Sie einen Clip mit einer 3D-Szene erzeugen.

So erzeugen Sie einen Clip mit einem 3D-Warp-Effekt:

1. Wählen Sie auf der Timeline den Bereich aus, in dem der Clip erzeugt werden soll.
2. Klicken Sie im Editing Panel auf Generate Clip.
Daraufhin wird das Dialogfeld „Load a Preset“ geöffnet.
3. Wählen Sie im Ordner Source Generators den 3D Warp-Effekt aus.
Daraufhin wird auf der Timeline ein 3D-Warp-Clip erzeugt, und der Eigenschaften-Editor des 3D-Warp-Effekts wird angezeigt.
4. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite General.
5. Klicken Sie auf New, um eine 3D-Szene als Source Generator zu laden.
6. Laden Sie einen neuen 3D-Warp-Effekt. Weitere Informationen finden Sie unter *Laden eines neuen 3D-Warp-Effekts* auf Seite 206.

Verwenden der 3D-Warp-Effekte

Abhängig davon, wie Sie den 3D-Warp-Effekt zuweisen, zeigt der Eigenschaften-Editor verschiedene Eigenschaftenseiten an, auf denen Sie die Parameter so anpassen können, daß der gewünschte Effekt erstellt wird.

Immer, wenn Sie den 3D-Warp-Effekt zuweisen, können Sie auf den Eigenschaftenseiten „General“, „Timing“ und „Generic“ die Art der zuzuweisenden 3D-Szene auswählen, die Anfangs- und Endzeit der Überblendung festlegen und bestimmte Eigenschaften der 3D-Szene verändern.

Wenn Sie den 3D-Warp-Effekt als Übergang zuweisen, können Sie außerdem auf die Eigenschaftenseite „Source“ zugreifen, auf der Sie die Richtung und die Opazität des Effekts anpassen können.

Tip

Eine höhere Performance erreichen Sie, wenn Sie in einer niedrigeren Auflösung arbeiten.

Im folgenden werden die einzelnen Eigenschaftenseiten beschrieben:

Eigenschaftenseite „General“

Auf der Eigenschaftenseite „General“ können Sie den gewünschten Typ des 3D-Effekts auswählen, einen Rendering-Schalter festlegen und den Vorschaumodus bestimmen.

Zusätzlich zu den in SOFTIMAGE|DS bereits enthaltenen 3D-Warp-Effekten können Sie auch in SOFTIMAGE|3D erstellte 3D-Szenen laden. Mit Hilfe der Rendering-Schalter können Sie die in Ihrer 3D-Szene verwendeten Szeneneigenschaften aktivieren bzw. deaktivieren.

Sie können sich den 3D-Warp-Effekt im Modus „Wireframe“ oder „Shaded“ als Vorschau anzeigen lassen, wenn Sie über den Effekt auf der Timeline scrubben.

Eigenschaftenseite „Timing“

Auf der Eigenschaftenseite „Timing“ befindet sich eine Funktionskurve, die folgendes anzeigt:

- den Prozentsatz der Animation, den der Effekt zu einem bestimmten Zeitpunkt verarbeitet hat
- den Umfang und die Dauer des Originalbildes, das vor dem ersten Keyframe und nach dem letzten Keyframe in die 3D-Szene überblendet wird

Sie können die Funktionskurve interaktiv manipulieren und so diesen Umfang anpassen bzw. die Richtung der Animation der 3D-Szene ändern. Außerdem kann die Kurve in „Linear“, „Bezier“ und „Constant“ geändert werden.

Die Eigenschaftenseite „Generic“

Auf der Eigenschaftenseite „Generic“ sind sämtliche Warp-Effektparameter der Eigenschaftenseiten „General“ und „Timing“ und darüber hinaus spezielle Szeneneigenschaften für Ihre 3D-Szene enthalten.

Wenn Sie auf „Scene Properties“ klicken, wird eine dynamische Liste aller mit dieser Szene gespeicherten Eigenschaften angezeigt. Diese Eigenschaften können interaktiv aus SOFTIMAGE|DS heraus festgelegt werden.

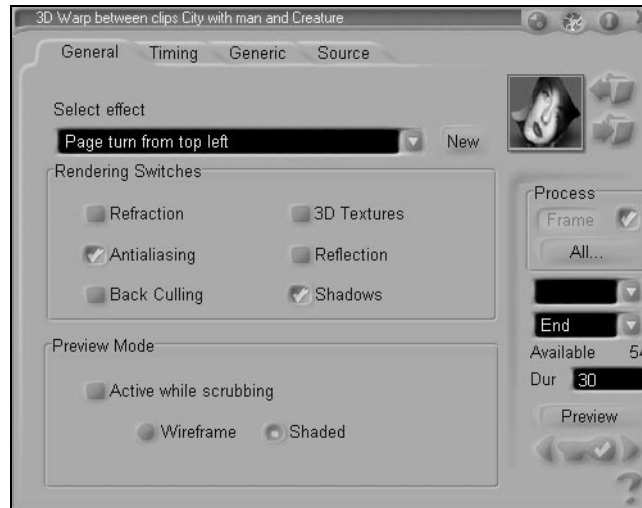


Die Eigenschaftenseite „Source“

Auf der Eigenschaftenseite „Source“ können Sie die Opazität des Warp-Effekts anpassen und die Richtung des Übergangs ändern.

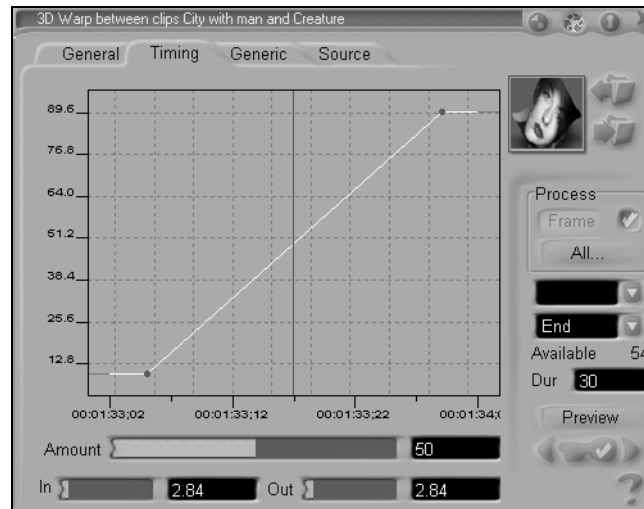
So verwenden Sie die 3D-Warp-Effekte:

1. Klicken Sie im Eigenschaften-Editor des 3D-Warp-Effekts auf die Eigenschaftenseite General.



2. Wählen Sie aus der Liste Select Effect einen Effekt aus.
3. Aktivieren Sie unter Preview Mode die Option Active while scrubbing, wenn Sie beim Scrubben des Wiedergabecursors auf der Timeline im Viewer sehen möchten, wie sich der Effekt auswirkt.
 - Aktivieren Sie die Option Wireframe, wenn der Umriß des Warp-Effekts angezeigt werden soll.
 - Aktivieren Sie die Option Shaded, wenn die Schattierungen des Warp-Effekts angezeigt werden sollen.
4. Wenn Sie den Effekt als Übergang zugewiesen haben, setzen Sie den Schnittpunkt auf der rechten Seite des Eigenschaften-Editors auf Start, End oder Center des Übergangs. Außerdem können Sie unter Dur (Duration) die exakte Anzahl der Frames für den Übergang festlegen.

5. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Timing.



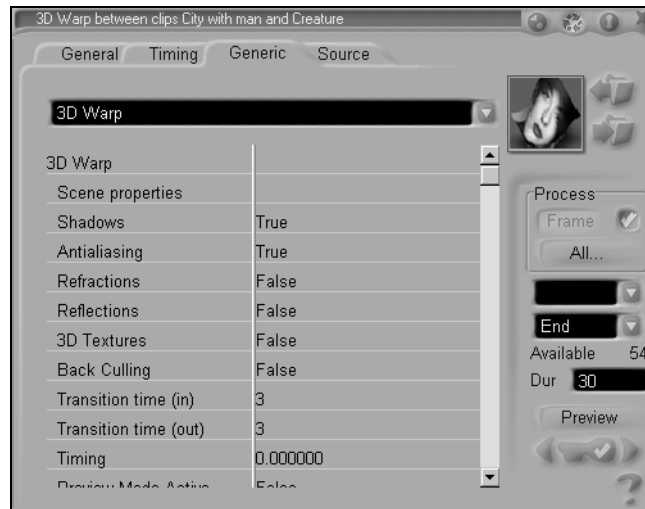
6. Legen Sie unter In und Out die gewünschten Werte fest.

Unter Umständen verfügt die gerenderte 3D-Szene nicht über dieselbe Qualität wie das SOFTIMAGE|DS-Originalbild. Ursache dafür können unterschiedliche Licht-, Antialiasing- und andere Einstellungen für die 3D-Szene in SOFTIMAGE|3D sein. Um einen solchen Qualitätsunterschied zu kompensieren, können Sie den ersten und den letzten Frame des Originalbildes am Anfang und am Ende des Effekts in die SOFTIMAGE|DS-3D-Szene über mehrere Frames hinweg überblenden lassen. Dazu stehen Ihnen die Steuerungen „In“ und „Out“ zur Verfügung. Auf diese Art und Weise lässt sich ein weicherer Übergang zwischen dem Originalbild und der 3D-Szene erstellen.

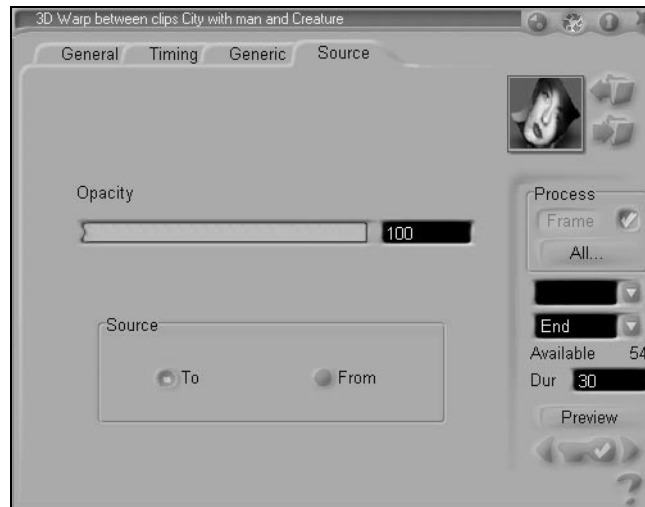
Beim Anpassen der Werte für „In“ und „Out“ werden sowohl der Wert im Feld „Amount“ als auch die Funktionskurve geändert.



7. Klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Generic.



8. Klicken Sie auf Scene Properties, wenn die Eigenschaften der 3D-Szene eingeblendet werden sollen, die veränderbar sind.
9. Ändern Sie diese Eigenschaften für die 3D-Szene wie gewünscht.
10. Wenn Sie den 3D-Warp-Effekt als Übergang zugewiesen haben, klicken Sie auf die Eigenschaftenseite Source.



11. Legen Sie unter Opacity die Opazität des Effekts fest.
Bei niedrigen Werten wird der Effekt transparent, während hohe Werte einen undurchsichtigen Effekt zur Folge haben.

12. Aktivieren Sie im Feld Source eine der folgenden Optionen:

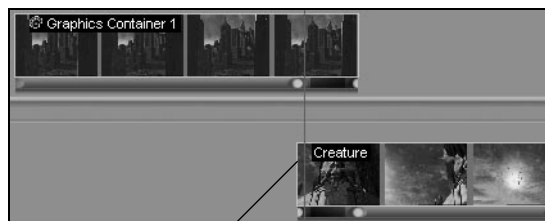
- To: Der Effekt wird dem Clip zugewiesen, aus dem der Übergang kommt. Wenn Sie z. B. den Effekt „Shatter“ als Übergang zuweisen, zersplittert der Clip, aus dem Sie kommen, in den Clip, zu dem Sie gehen, so daß am Ende des Effekts der Clip übrigbleibt, zu dem Sie gehen.



Ergebnisse im Viewer

- From: Der Effekt wird dem Clip zugewiesen, zu dem der Übergang verläuft.

Der Clip, zu dem Sie gehen, wird in den Clip zersplittert, aus dem Sie kommen, so daß am Ende des Effekts der Clip übrigbleibt, aus dem Sie kommen.



Dem Clip zugewiesener Effekt



Ergebnisse im Viewer



Laden eines neuen 3D-Warp-Effekts

Nachdem Sie den „3D Warp“-Effekt als Clip- oder Spureffekt, Übergang bzw. Source Generator zugewiesen haben, können Sie eine neue, in SOFTIMAGE|3D erstellte 3D-Szene laden und diese als 3D-Warp-Effekt verwenden.

So laden Sie eine 3D-Szene:

1. Klicken Sie im Eigenschaften-Editor des 3D-Warp-Effekts auf die Eigenschaftenseite General.
2. Klicken Sie auf New.
Das Dialogfeld „New Effect“ wird geöffnet.
3. Wählen Sie eine der Kategorien aus der Liste Effect Category. Je nachdem, wie die 3D-Szene in SOFTIMAGE|3D erstellt wurde, können Sie Transition, Effect oder/und Source auswählen.

Wenn Sie mehrere Kategorien auswählen, erscheint der Effekt in der Datei warpnames.lst im Ordner C:\Program Files\Common Files\Softimage DS\DSsystem mehrfach.

Wurden z. B. die Kategorien „Transition“ und „Effect“ ausgewählt, können Sie den neuen Effekt aus der Liste „Select Effect“ auswählen, wenn Sie den 3D-Warp-Effekt als Übergang oder Effekt zuweisen. Der Name des neuen Effekts erscheint jedoch nicht in der Liste „Select Effect“, wenn Sie den „3D Warp“-Effekt als Source Generator zuweisen, da diese Kategorie zuvor nicht ausgewählt worden ist.

4. Klicken Sie auf Browse.
Daraufhin wird das Dialogfeld „Open“ geöffnet.
5. Gehen Sie zu dem Ordner, in dem sich die 3D-Szene befindet, und wählen Sie sie aus.
6. Klicken Sie auf Open.
Die Angaben unter „Path Name“ und „Scene Name“ im Dialogfeld „New Effect“ werden entsprechend der von Ihnen vorgenommenen Auswahl aktualisiert.
7. Geben Sie im Feld Effect Name eine Bezeichnung ein.
8. Klicken Sie im Dialogfeld „New Effect“ auf OK.

Der neue 3D-Warp-Effekt wird zugewiesen. Wenn Sie beim nächsten Mal einen 3D-Warp-Effekt zuweisen, steht dieser neue Effekt ebenfalls in der Liste „Select Effect“ zur Verfügung.

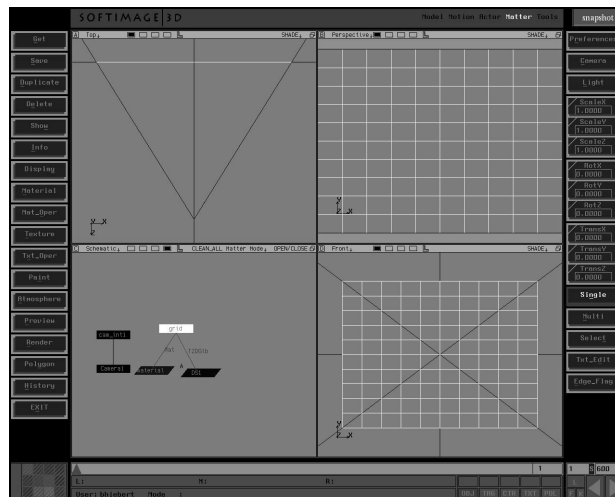
3D-Warp-Effekte in SOFTIMAGE|3D erstellen

Sie können in SOFTIMAGE|3D selbst 3D-Warp-Effekte erstellen, diese in SOFTIMAGE|DS laden und als Clip-/Spureffekt, Source Generator oder Übergang verwenden. Auf der SOFTIMAGE|DS-Installations-CD finden Sie zwei Szenenvorlagen, „Template-grid.1-0.dsc“ und „Template-lights.2-0.dsc“, die als Grundlage für die meisten Ihrer 3D-Warp-Effekte dienen können. Bei der dritten Vorlage, „Tutorial-grid.2-0.dsc“, handelt es sich um eine Demonstrationsvorlage, mit der gezeigt wird, wie man in SOFTIMAGE|DS Ausdrücke erstellen kann, mit denen die Größe von Objekten gesteuert wird.

Diese Vorlagen müssen nicht immer zusammen verwendet werden. Die Gitter-Vorlage (template-grid.1-0.dsc) stellt jedoch den Ausgangspunkt für all Ihre 3D-Szenen dar. Auf der Basis dieser Vorlagen lassen sich die Parameter für Ihre selbst zu erstellenden Effekte leicht anpassen.

Die Gitter-Vorlage (Template-grid.1-0.dsc)

Bei der Datei „Template-grid.1-0.dsc“ handelt es sich um eine Gitter-Vorlage, mit deren Hilfe Sie Ihre 3D-Szene erstellen können. Die Vorlage wurde unter Verwendung ganz bestimmter Parameter erstellt, die gewährleisten sollen, das die 3D-Szene korrekt an das Bild in SOFTIMAGE|DS angepaßt wird.





Mit Hilfe dieser Vorlage können Sie drei verschiedene Effektarten für SOFTIMAGE|DS erstellen:

- Clip- oder Spureffekte

Für diese Effektart ist lediglich eine Videoeingabe in SOFTIMAGE|DS nötig. Die 3D-Szene wird über den als Hintergrund verwendeten Clip gekeyed. Verwenden Sie für das Erstellen einer 3D-Szene für diese Effektart ein Gitter mit einer Textur.



- Source Generators

Für diese Effektart ist keine Videoeingabe in SOFTIMAGE|DS nötig, da der von Ihnen erzeugte Clip bereits als Videoeingabe betrachtet wird. Verwenden Sie für das Erstellen einer 3D-Szene für diese Effektart ein Gitter mit einer Textur. Wenn Sie jedoch einfach eine 3D-Szene in SOFTIMAGE|DS importieren wollen, ist weder ein Gitter noch eine Textur nötig.

- Übergangseffekte

Für diese Effektart sind zwei Videoeingaben in SOFTIMAGE|DS nötig: eine für den Vordergrund und eine für den Hintergrund. Kopieren Sie zum Erstellen einer 3D-Szene für diese Effektart das Gitter und weisen Sie jedem Gitter separat eine Textur zu. Sowohl die Vordergrund- als auch die Hintergrundebene werden in SOFTIMAGE|3D gerendert.



Damit die Ausrichtung zwischen der 3D-Szene und dem Bild in SOFTIMAGE|DS am Anfang des Effekts beibehalten wird, dürfen Sie folgende Parameter *nicht* anpassen:

- Kamera
- Größe bzw. Position des Gitters
- Animation, die den Umgebungs- und Diffusionseigenschaften des ersten Frame zugewiesen wurde



Verknüpfen mit der Datenbank

Damit Sie mit den Szenen auf der SOFTIMAGE|DS-Installations-CD arbeiten können, müssen Sie eine Verknüpfung zur Datenbank im Ordner C:\Program Files\Common Files\Softimage DS\SoftDB herstellen. Vor dem Verknüpfen mit der Datenbank müssen Sie sie von Ihrem SOFTIMAGE|DS-System aus freigeben. Damit verhindern Sie, daß es in SOFTIMAGE|3D aufgrund der Leerzeichen in den Namen der übergeordneten SoftDB-Verzeichnisse zu Problemen kommt.

So stellen Sie eine Verknüpfung mit der SoftDB-Datenbank her:

1. Gehen Sie im Ordner C:\Program Files\Common Files\Softimage DS\SoftDB zur SoftDB-Datenbank, und geben Sie sie frei.
2. Öffnen Sie in SOFTIMAGE|3D den DB Manager.
3. Klicken Sie auf Link DB.
Das Dialogfeld „Set Database“ wird geöffnet.
4. Klicken Sie auf Path Browser, und gehen Sie in Ihrem SOFTIMAGE|DS-System zu SoftDB.
5. Klicken Sie auf OK, um zum Dialogfeld „Set Database“ zurückzukehren.
Der Pfad der Datenbank wird im Textfeld „Path“ und der Name „SoftDB“ wird im Feld „Name“ angezeigt.
6. Klicken Sie auf Link.
Sie können die Szene jetzt in SOFTIMAGE|3D öffnen und eigene 3D-Warp-Effekte erstellen.



Verwenden der Gitter-Vorlage (Template-grid.1-0.dsc)

Da die Gitter-Vorlage für die Verwendung als Übergang entwickelt worden ist, ist den Umgebungs- und Diffusionseigenschaften der Gittertextur auf dem ersten Frame Animation zugewiesen worden. Damit entsteht der Effekt eines 3D-Übergangs in einen anderen Clip, ohne daß dafür Animation auf dem letzten Frame nötig ist. Soll diese Szene als Clip- oder Spureffekt verwendet werden, müssen Sie den letzten Frame animieren.

So erstellen Sie eine 3D-Szene für einen Warp-Effekt:

1. Wählen Sie in SOFTIMAGE|3D Get > Scene, und öffnen Sie die Vorlage template-grid.1-0.dsc.

Mit dieser Szene wird die richtige Größe, die richtige Beleuchtung und das richtige Material für den Effekt festgelegt. Das Gitter besteht außerdem aus einer einzelnen Textur, die als Fade animiert wurde.

Hinw.

Zum Verarbeiten des animierten Gitters steht Ihnen ausschließlich der Standard-Renderer von SOFTIMAGE|3D zur Verfügung.

2. Wenn Sie eine Szene erstellen, für die zwei Videoeingaben in SOFTIMAGE|DS nötig sind, wie z. B. bei Übergängen, kopieren Sie das Gitter.

Das Gitter wird dupliziert, und es wird ihm DSTexture1 zugewiesen.

3. Öffnen Sie den Texture Editor.
4. Ersetzen Sie DSTexture1 durch DSTexture2.
5. Erstellen Sie Ihre 3D-Szene.

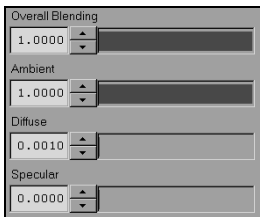
Hinw.

Da die Kameraeinstellungen bereits so festgelegt worden sind, daß die 3D-Szene und das Bild in SOFTIMAGE|DS korrekt ausgerichtet sind, dürfen Sie an diesen Einstellungen nichts verändern.

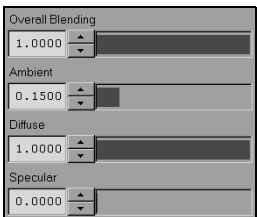
6. Die Textur des Gitters wurde als Fade animiert. Wenn die zu erstellende 3D-Szene als Clip- oder Spureffekt verwendet werden soll, kopieren Sie die Animation auf dem ersten Frame und weisen Sie sie, umgekehrt, dem letzten Frame zu.

Die Eigenschaften der Gittertextur ändern sich so, wie die Textur angezeigt wird. Begonnen wird mit einem flachen 2D-Bild, das sich dann in ein Bild mit 3D-Spitzlichtern verwandelt. Auf der Basis dieser Animation lassen sich verschiedene Effekte erstellen.

Gegenwärtig gelten die folgenden Einstellungen:



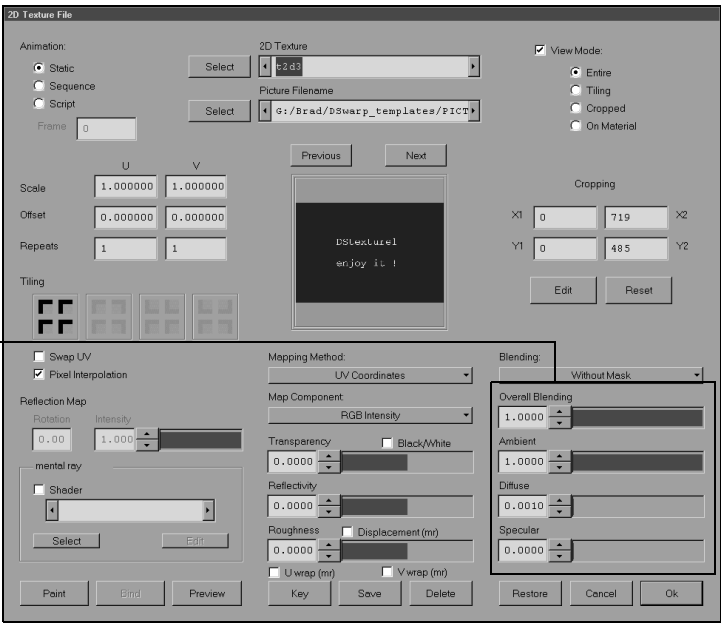
flach (vorher)



3D glänzend (nachher)

Animation der Textur

Animation der Textur



Gittertextur



Verwenden der Licht-Vorlage (Template-lights.2-0.dsc)

Diese Vorlage besteht aus den folgenden vier Hauptobjekten:

- eine Eingabe-Lichtquelle (input4light)
- zwei Nullen mit Ausdrücken (Key Light und Fill Light)

Sie können die Lichter auf der Z-Achse interaktiv neu positionieren. Für das Bearbeiten der Position der Lichter auf der X- bzw. Y-Achse müssen Sie jedoch den Ausdruck bearbeiten, der die Lichter steuert. Die aktuelle Position stellt lediglich einen Ausgangspunkt dar. Jede Null beinhaltet einen Ausdruck, der Eigenschaften definiert, die Sie von SOFTIMAGE|DS aus steuern können.
- eine Null, die über eine Model Note(WARP_PROPERTIES) verfügt

Mit der Model Note können Sie die Eigenschaften definieren, die Sie von SOFTIMAGE|DS aus ändern können. Diese Vorlage dient im wesentlichen dazu, Ihnen zu zeigen, wie eine Model Note zu erstellen ist.

So verwenden Sie die Licht-Vorlage:

1. Öffnen Sie eine 3D-Szene.
2. Wählen Sie Get > Scene, und öffnen Sie die Vorlage template-lights.2-0.dsc.
3. Bearbeiten Sie den Ausdruck, bzw. fügen Sie einen eigenen Ausdruck hinzu.

Weitere Informationen zum Bearbeiten und Erstellen von Ausdrücken finden Sie in der SOFTIMAGE|3D-Dokumentation.



Der Expression Editor

4. Bearbeiten Sie die Model Note.

Hinw.

Achten Sie darauf, daß Sie bei jedem Erstellen einer neuen WARP_PROPERTIES-Null ein eindeutiges, noch nicht vergebenes Präfix hinzufügen. Wenn Sie versuchen, eine Null unter einem bereits vergebenen Namen zu speichern, fügt SOFTIMAGE|3D am Ende des Namens „_1“ hinzu. Ist eine derartige Namensverlängerung vorgenommen worden, kann von SOFTIMAGE|DS aus nicht auf die Variable zugegriffen werden.

Bearbeiten der Model Note

Die WARP_PROPERTIES-Null enthält die Eigenschaften, die dem Benutzer in SOFTIMAGE|DS angezeigt werden. Wenn Sie Ihrer Szene Ausdrücke hinzufügen, müssen Sie in der Model Note-Datei die entsprechende Textzeichenfolge hinzufügen. Jede von Ihnen erstellte Textzeichenfolge wird in SOFTIMAGE|DS als Steuerung dargestellt.

Hinw.

Der Name der Model Note darf auf keinen Fall geändert werden. Wenn SOFTIMAGE|DS die Szene lädt, sucht das Programm nach einer Model Note auf einem Objekt mit dem Namen „WARP_PROPERTIES“. Sie sollten dem Namen jedoch ein beschreibendes Präfix hinzufügen, wie z. B. „LIGHTS“.

So öffnen Sie die Model Note:

- Wählen Sie **Model > Info > Model Note**, und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Null WARP_PROPERTIES.

Daraufhin wird die Model Note-Textdatei angezeigt. In dieser Datei können sich abhängig davon, welche Art von Ausdrücken Sie erstellen, viele Textzeichenfolgen befinden. Jede dieser Zeichenfolgen muß mit WARP_PROPERTY beginnen und mit END_PROPERTY enden. Alles, was sich dazwischen befindet, sind Variablen. Welche Variablen enthalten sind, hängt von der Art des von Ihnen erstellten Ausdrucks ab.

So reicht bei der Model Note der Licht-Vorlage zum Beispiel eine einzige Zeichenfolge, um die Position der Lichter in SOFTIMAGE|DS darzustellen:

```
WARP_PROPERTY, "LIGHTPOSITION", INPUT4, LIGHT, ETRNX, A,
FLOAT, 1, 9, END_PROPERTY
```

Hinw.

Wenn Sie die Model Note bearbeiten und ergänzen, müssen Sie darauf achten, daß nicht unbeabsichtigt nicht erlaubte Leerzeichen hinzugefügt werden, da ein Zugriff auf die Variablen von SOFTIMAGE|DS ansonsten nicht möglich ist.

In der folgenden Tabelle finden Sie eine Beschreibung der einzelnen in der Zeichenfolge oben enthaltenen Parameter:



Variable	Beschreibung
WARP_PROPERTY	Mit diesem Tag muß jede Zeichenfolge beginnen.
LIGHTPOSITION	Name der Szenenvariable, wie sie in SOFTIMAGE DS angezeigt wird.
INPUT4	Präfix des Objekts, auf das sich der Ausdruck auswirkt
LIGHT	Name des betroffenen Objekts
ETRNX	Betroffene Variable
A	Lokale Variable im Ausdruck
FLOAT, BOOL, INT	Dient zum Definieren der Art der Numerierung, die die Variable steuert. FLOAT kann im Bereich von 1 bis 9 liegen, wobei auch Dezimalbrüche zulässig sind. In der Licht-Vorlage entsprechen diese Zahlen den Tasten auf dem numerischen Zahlenfeld Ihrer Tastatur. Mit jeder Zahl wird eine neue Position für die Lichtquelle definiert. Beim Wert BOOL kann die Variable „ein“ oder „aus“ (1 oder 0) sein. INT kann im Bereich von 1 bis 9 liegen, wobei aber nur ganze Zahlen (keine Dezimalbrüche) zulässig sind.
1	Niedrigste Zahl, die die Variable steuert
9	Höchste Zahl, die die Variable steuert
END_PROPERTY	Mit diesem Tag muß jede Zeichenfolge enden.

Wenn Sie die Datei „tutorial-grid.2-0.dsc“ öffnen, können Sie sich dort die Model Note für diese Szene ansehen. In ihr sind Textzeichenfolgen für zwei Steuerungen enthalten, auf die von SOFTIMAGE|DS aus zugegriffen werden kann (Skalierung für X und Skalierung für Y).

Hinw.

SOFTIMAGE|DS kann ausschließlich auf die lokalen Variablen eines Ausdrucks (A, B, C oder D) zugreifen. Daher müssen nur die Variablen durch lokale Variablen im Ausdruck gesteuert werden, die der SOFTIMAGE|DS-Benutzer steuern können soll.

Speichern selbst erstellter 3D-Szenen

Haben Sie eine 3D-Szene fertiggestellt, müssen Sie sie in der auf Ihrem SOFTIMAGE|DS-System installierten SoftDB-Datenbank speichern.

Hinw.

Ehe Sie jedoch die Szene in dieser Datenbank speichern können, empfiehlt es sich, die Szene durch das Entfernen von Shadern, nicht benötigten Objekten usw. zu vereinfachen, um so die Performance in SOFTIMAGE|DS zu verbessern.

Außerdem sollten Sie die Animation (Trajektorie, Drehung, Schatten und andere Eigenschaften) vom Motion-Modul aus plotten und dann alle „Persistent“-Effekte entfernen, die mit Softimage Advanced API for Relations and Elements (SAAPHIRE) entwickelt wurden, wie z. B. „Ambulate“, „Multiped“, „Kaboom“ sowie alle anderen benutzerdefinierten Effekte.

So speichern Sie eine 3D-Szene in der SOFTIMAGE|DS-Datenbank:

1. Wählen Sie Save>Scene.
Das Dialogfeld „Save Scene“ wird geöffnet.
2. Klicken Sie im Dialogfeld „Save Scene“ auf DB List.
3. Gehen Sie zu der Datenbank Ihres SOFTIMAGE|DS-Systems.
4. Geben Sie der Szene einen Namen (dieser sollte sich vom Namen der Szenenvorlage unterscheiden).
Vergessen Sie nicht, sowohl das Präfix als auch den Szenennamen zu ändern.
5. Klicken Sie auf Save.
Die Szene ist damit in der SoftDB-Datenbank gespeichert.

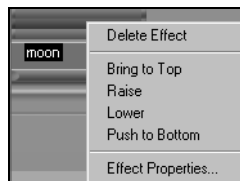


Ändern der Reihenfolge übereinandergelegter Effekte

Zum Ändern der Reihenfolge übereinandergelegter Clip-, Spur- oder Timeline-Effekte stehen Ihnen die Befehle im Kontextmenü des Effekts zur Verfügung. Diese Befehle können jedoch nur aufgerufen werden, wenn Sie zwei oder mehr Effekte übereinandergelegt haben. In einem Stapel übereinandergelegte Effekte werden von unten nach oben verarbeitet.

So ändern Sie die Reihenfolge von Effekten:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip-, einen Spur- oder einen Timeline-Effektbalken.



2. Wählen Sie aus dem daraufhin eingeblendeten Kontextmenü einen der folgenden Befehle aus:
 - **Bring to Top:** Der ausgewählte Effekt wird an die oberste Position im Stapel gesetzt.
 - **Raise.** Der ausgewählte Effekt wird im Stapel eine Position höher gesetzt.
 - **Lower.** Der ausgewählte Effekt wird im Stapel eine Position niedriger gesetzt.
 - **Send to Bottom:** Der ausgewählte Effekt wird an die unterste Position im Stapel gesetzt.

Ersetzen von Effekten

In den Eigenschaften-Editoren des Effekts können Sie einen vorhandenen Effekt durch einen anderen ersetzen. Wenn Sie z. B. einem Clip auf der Timeline einen Blur-Effekt zugewiesen haben, können Sie diesen ersetzen, indem Sie im Eigenschaften-Editor des Blur-Effekts einen „Negative“-Effekt laden. Außerdem können Sie einen bereits vorhandenen erzeugten Clip durch eine andere Clipart (ebenfalls bereits erzeugt) ersetzen. So kann z. B. ein generierter Color-Gradient-Clip durch einen Marble-Clip ersetzt werden.

So ersetzen Sie einen Effekt:

1. Doppelklicken Sie auf der Timeline auf einen Effektbalken, so daß der Eigenschaften-Editor des Effekts angezeigt wird.
2. Klicken Sie auf „Load Preset“ im Eigenschaften-Editor.
3. Wählen Sie im Dialogfeld „Load a Preset“ einen anderen Effekt aus. Der Effekt wird durch den ausgewählten Effekt ersetzt. Der Eigenschaften-Editor des neuen Effekts wird geöffnet.





Anpassen von Effektlängen

Sie können die Länge eines Effekts nicht nur vom Anfang, sondern auch von dessen Ende her verändern. Sinnvoll ist dies vor allem, wenn Sie die Länge des Fade-out vom Ende des Effekts aus statt vom Anfang aus anpassen wollen.

So ändern Sie die Länge eines Effekts vom Anfang aus:

1. Wählen Sie den Effekt aus.
2. Klicken Sie auf der Statusleiste in das Feld D (Duration), und geben Sie den Wert ein, der jetzt für den Effekt gelten soll.

So ändern Sie die Länge eines Effekts vom Ende aus:

1. Wählen Sie den Effekt aus.
2. Klicken Sie auf der Statusleiste in das Feld D (Duration).
3. Drücken Sie die Minustaste (-), und geben Sie den Wert ein, der jetzt für den Effekt gelten soll.

Erzeugen von Clips mit Effekten

SOFTIMAGE|DS ermöglicht es Ihnen, Clips mit Effekten wie Vollton- oder Verlaufsfarben oder auch 3D-Warp-Effekten selbst zu erstellen. Einen solchen neuen Clip können Sie als Hintergrund für eine Composite-Erstellung oder zum Erstellen eines Fade-zu-Farbe-Übergangs verwenden.

Hinweise zum Erzeugen eines Clips mit einer 3D-Szene finden Sie im Abschnitt *Erzeugen von 3D-Warp-Clips* auf Seite 200.

So erzeugen Sie einen Clip:

1. Ziehen Sie die Maus über eine Spur, um eine Region auszuwählen. Die ausgewählte Region wird markiert.



2. Klicken Sie im Steuerungs-Panel auf das Bearbeiten-Symbol.
3. Klicken Sie im Editing Panel auf Generate Clip. Daraufhin wird das Dialogfeld „Load a Preset“ geöffnet.
4. Wählen Sie im Ordner Source Generators einen Effekt aus.

Auf der Spur wird ein Clip erstellt, der den ausgewählten Effekt enthält, und der Eigenschaften-Editor des Effekts wird angezeigt, in dem Sie Anpassungen vornehmen können.

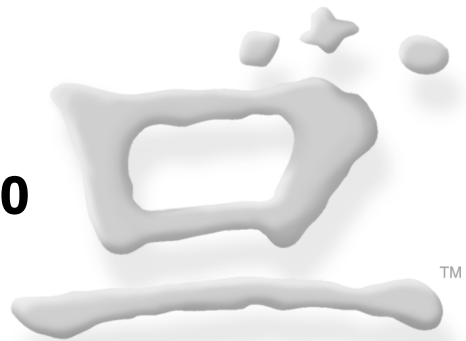
Es wird ein Clip erstellt, dem das Wort „Generated“ angehängt wird.



Mit Wood-Effekt erzeugter Clip



Kapitel **10**



Processing



Inhalt dieses Kapitels

Neues in dieser Version	195
Änderungen in dieser Version	195
Arbeitsablauf: Processing	196
Processing-Effekte	197
Processing auf der Timeline	198
Processing in einem Eigenschaften-Editor	201
Informationen in der Statusanzeige	204

Neues in dieser Version

In der folgenden Tabelle werden die neuen Processing-Funktionen und -merkmale aufgeführt, die in Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS noch nicht enthalten waren:

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Echtzeit-Processing	Mit der entsprechenden Multistream-Hardware sind viele Effekte in SOFTIMAGE DS jetzt Echtzeit-Effekte. Das bedeutet, daß die Echtzeit-Effekte, die Sie einem Clip, einer Spur oder einem Layer zuweisen, sofort wiedergegeben werden können, ohne daß sie zuvor verarbeitet werden müssen (siehe <i>Echtzeit-Effekte</i> auf Seite 179).
Processing und Zwischenspeichern von Echtzeit-Effekten	Mit dem Dialogfeld „Processing Options“ haben Sie die Möglichkeit, Echtzeit-Effekte manuell zu verarbeiten (siehe <i>Informationen in der Statusanzeige</i> auf Seite 234 bzw. <i>Processing in einem Eigenschaften-Editor</i> auf Seite 231).

Änderungen in dieser Version

Die folgende Funktion wurde gegenüber der Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS geändert:

Funktion/Merkmal	Beschreibung
Statusanzeige zeigt kompletten Processing-Status	In der Statusanzeige wird jetzt der komplette Processing-Status angezeigt, einschließlich der Anzahl der Frames und der geschätzten Zeit für jeden zu verarbeitenden Layer (siehe <i>Informationen in der Statusanzeige</i> auf Seite 234).

Arbeitsablauf: Processing

Unter Processing wird die Erstellung des endgültigen Bildes oder Tons verstanden, nachdem Sie Ihren Original-Clips Effekte zugewiesen haben. SOFTIMAGE|DS baut auf einer Software-basierten Processing-Architektur auf, bei der die Effekte unter Verwendung des Prozessors, Speichers und Festplattendurchsatzes Ihres Systems berechnet werden.

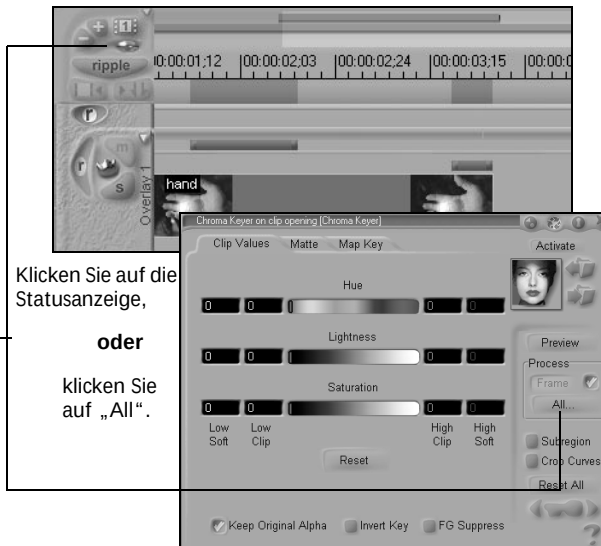
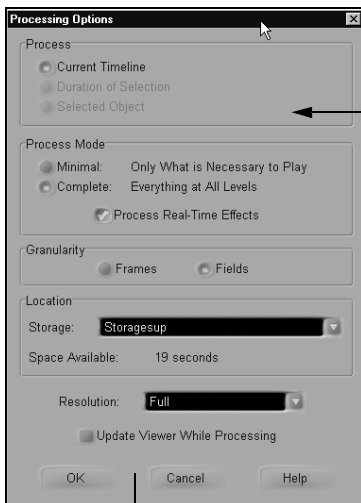
Wenn Sie eine entsprechende echtzeitfähige Multistream-Arbeitsstation haben, werden viele Effekte in Echtzeit berechnet, so daß Sie sich die Ergebnisse während der Wiedergabe ansehen können. Andere, komplexere Effekte müssen jedoch vor der Ausgabe zunächst einmal verarbeitet werden, wobei die Ergebnisse des Processing in einer Cache-Datei gespeichert werden, bevor sie bei der Wiedergabe in Echtzeit angezeigt werden können.

Für das Processing von Effekten und deren Zwischenspeicherung in einem Cache gilt der folgende Arbeitsablauf:

1 Auswählen des zu verarbeitenden Bereichs bzw. Objekts

Es kann die gesamte Sequenz, der ausgewählte Clip, Layer oder Effekt bzw. die ausgewählte Spur oder der Übergangsbalken verarbeitet werden.

2 Festlegen der Processing-Optionen



Klicken Sie auf die Statusanzeige, oder klicken Sie auf „All“.

3 Medium für Echtzeit-Wiedergabe verarbeiten



Auf Disk Array gespeicherte Cache-Dateien

Processing-Effekte

Mit der Multistream-Arbeitsstation sind viele Effekte in SOFTIMAGE|DS jetzt Echtzeit-Effekte. Das bedeutet, daß die Ergebnisse von Effekten, die Sie einem Clip, einer Spur oder einem Layer zuweisen, sofort wiedergegeben werden können, ohne daß sie zuvor verarbeitet werden müssen.

Andere, komplexere Effekte müssen jedoch vor der Ausgabe zunächst einmal verarbeitet und in einer Cache-Datei zwischengespeichert werden, bevor sie bei der Wiedergabe angezeigt werden können. Dies dauert ein wenig länger, da die Ergebnisse auf der Festplatte gespeichert werden müssen. Aber wenn dies geschehen ist, können Sie die Ergebnisse in Echtzeit wiedergeben.

Wenn Sie einem Clip, einer Spur bzw. einem Layer einen Echtzeit-Effekt zuweisen, wird durch die Farbe des Markierungsbandes angezeigt, ob der Effekt verarbeitet werden muß. Nach dem Processing des Effekts verschwindet die farbige Markierung wieder.



Der Status eines Effekts kann auf dem Markierungsband mit zwei verschiedenen Farben gekennzeichnet werden:

Farbe	Beschreibung
Rot	Effekt kann nicht in Echtzeit wiedergegeben werden. Der markierte Abschnitt muß verarbeitet werden, damit er in Echtzeit wiedergegeben werden kann.
Gelb	Effekt kann in Echtzeit wiedergegeben werden. Der markierte Abschnitt muß nicht verarbeitet werden, damit er in Echtzeit wiedergegeben werden kann. Hinweis: Wenn bestimmte Parameter-Einstellungen verändert oder mehrere Echtzeit-Effekte übereinandergelegt werden, kann es passieren, daß Ihr System nicht mehr über die zur Echtzeit-Wiedergabe der entsprechenden Abschnitte benötigte Bandbreite verfügt. SOFTIMAGE DS arbeitet in diesem Fall während der Wiedergabe langsamer als gewünscht, aber Sie erhalten dennoch eine gute Vorschau des Clips.

Die besten Ergebnisse erhalten Sie, wenn Sie alle Effekte vor dem Mastering oder zu einem beliebigen anderen Zeitpunkt in Ihrer Produktion verarbeiten. Während dem Processing berechnet SOFTIMAGE|DS für jeden einzelnen Frame die verschiedenen Malstriche, Layer-Composites, Übergänge und anderen Effekte, die Sie im jeweiligen Clip erstellt haben. Die Ergebnisse dieser Berechnung werden in einer Cache-Datei zwischengespeichert.

Bei der Wiedergabe der verarbeiteten Frames greift SOFTIMAGE|DS nicht auf das Quellmedium des Clips, sondern auf diesen Cache zu, so daß Sie die Ergebnisse in Echtzeit betrachten können. Da bei dieser Bearbeitungsmethode nicht das Quellmedium selbst bearbeitet wird (nicht-destruktives Verfahren), können Sie Ihre Sequenz jederzeit ändern und erneut verarbeiten.

Zu den Effekten, die häufig in Echtzeit wiedergegeben werden können, gehören die Effekte „Dissolve“, „Wipe“, „Color Correction“, „Blue-Green (Chroma) Keyer“, Titel- und Audio-Effekte (mit Ausnahme von „Timewarp“). In bestimmten Situationen kann es jedoch vorkommen, daß Effekteigenschaften die zur Verfügung stehenden Kapazitäten so stark in Anspruch nehmen, daß das System nicht in der Lage ist, das Processing während der Wiedergabe abzuschließen.

Aber auch in solchen Fällen gibt SOFTIMAGE|DS stets alle Bilder der Sequenz wieder. Wenn Sie mit komplexen Echtzeit-Effekten arbeiten, kann es beim Senden der berechneten Frames an den Videoausgang zu Verzögerungen kommen. Dies führt dazu, daß die Video-Wiedergabe in diesen Abschnitten langsamer erscheint und die Audio-Synchronisierung verlorengeht. Sobald ein Frame nicht rechtzeitig bereitgestellt werden kann, erscheint auf den Transportsteuerungen die „Dropped Frames“-Anzeige. Daher ist es möglich, daß Echtzeit-Effekte mit komplexen Einstellungen bzw. übereinandergelagte Echtzeit-Effekte vor der endgültigen Ausgabe zunächst verarbeitet und in einer Cache-Datei zwischengespeichert werden müssen.



Die in Ihrer Sequenz erstellten Effekte können auf zweierlei Art und Weise verarbeitet werden: entweder in der Timeline oder im Eigenschaften-Editor des jeweiligen Effekts. Welches Verfahren Sie verwenden, hängt vom Umfang der auszuführenden Bearbeitungsschritte ab.

Ziehen Sie für das Processing den Eigenschaften-Editor vor, wenn Sie die Ergebnisse eines bestimmten Effekts sehen möchten, der einem Clip oder Layer zugewiesen wurde. Im Eigenschaften-Editor des Effekts haben Sie die Möglichkeit, Werte exakt einzustellen und Ihren Effekt direkt zu verarbeiten.

Wenn Sie den Gesamteffekt von Clip- oder Audio-Mix-Composites sehen möchten, sollten Sie die Clips auf der Timeline verarbeiten.

Processing auf der Timeline

Wenn ein Abschnitt auf der Timeline verarbeitet werden muß, wird dies durch eine rote oder gelbe Processing-Anzeige angezeigt. Rot bedeutet, daß der Abschnitt verarbeitet werden muß, während Gelb anzeigt, daß ein Processing nicht erforderlich ist, aber erfolgen kann.

Was auf der Timeline verarbeitet wird, hängt von der Auswahl ab. Sie können entweder ein ausgewähltes Objekt, einen ausgewählten Bereich oder aber alle Clips auf der aktuellen Timeline verarbeiten. Wenn sich auf der Timeline verschachtelte (Container-Clips) oder übereinandergelegte Effekte befinden, verarbeitet SOFTIMAGE|DS die Effekte auf inkrementellen Ebenen (und speichert sie auch so zwischen). Auf diese Weise können Sie Ihre Effekte auf jeder Ebene ändern, ohne die gesamte Sequenz neu verarbeiten zu müssen.

So verarbeiten Sie die gesamte Sequenz:

- Klicken Sie auf die Processing-Anzeige auf der Timeline.

So verarbeiten Sie ein bestimmtes Objekt oder einen bestimmten Bereich:

- Wählen Sie einen Clip, einen Effektbalken oder einen Übergangsbalken aus, oder markieren Sie einen Bereich auf der Timeline, und klicken Sie auf die Processing-Anzeige.

Daraufhin wird das Dialogfeld „Processing Options“ angezeigt, in dem Sie die entsprechenden Processing-Optionen festlegen können.

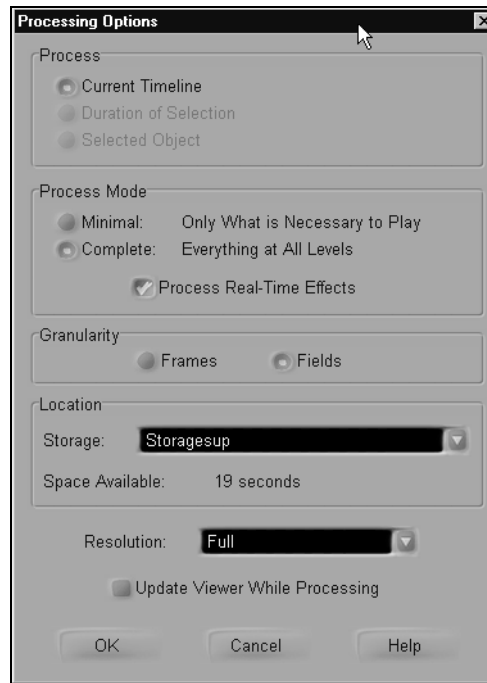
- Wenn Sie ein bestimmtes Objekt oder einen bestimmten Bereich für das Processing ausgewählt haben, aktivieren Sie entweder die Option Duration of Selection oder die Option Selected Object.
- Wenn Sie Echtzeit-Effekte haben, die verarbeitet werden müssen, aktivieren Sie die Option Process Real-time Effects, um das Processing zu erzwingen und auf der Festplatte einen Cache anzulegen, in dem die Echtzeiteffekte zwischengespeichert werden.



Processing-Anzeige



Ausführliche Informationen zu den Processing-Optionen im Dialogfeld „Processing Options“ erhalten Sie, wenn Sie auf die Schaltfläche Help klicken.



Dialogfeld „Processing Options“

Nach Abschluß des Processing verschwinden die farbigen Markierungen auf dem Markierungsband, und Sie können sich die Ergebnisse in Echtzeit anzeigen lassen.

Processing in einem Eigenschaften-Editor

SOFTIMAGE|DS verarbeitet die einem Clip zugewiesenen Effekte, während Sie von Frame zu Frame gehen.

Sie können für diesen automatischen Modus sogar festlegen, daß die Effekte neu verarbeitet werden (und der Viewer entsprechend aktualisiert wird), während Sie die Werte im Eigenschaften-Editor interaktiv ändern. Entscheiden Sie sich nicht für diese Option, können Sie trotzdem jederzeit das Processing starten. Sie können die Ergebnisse für einen Teilbereich eines Frame, einen einzelnen Frame oder alle Frames im Clip verarbeiten, dem Sie den Effekt zugewiesen haben.

Wenn Sie mehrere Effekte verwendet haben, werden im Viewer die Ergebnisse aller Effekte für den jeweiligen Frame angezeigt. Das folgende Beispiel zeigt drei Effekte, die übereinandergelegt wurden. Wenn der Frame an der Position des Wiedergabecursor verarbeitet wird, werden die Effekte von unten nach oben zugewiesen, und die Ergebnisse werden im Viewer angezeigt.

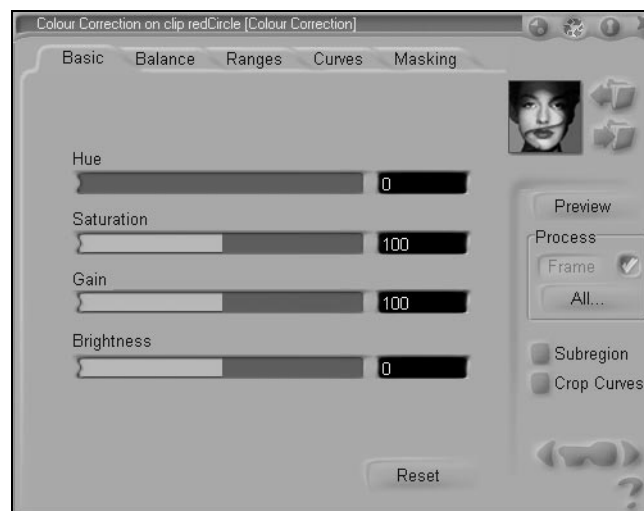


So starten Sie das Processing von einem Eigenschaften-Editor aus:

1. Doppelklicken Sie auf den Effekt oder den Übergangsbalken eines Clips, um dessen Eigenschaften-Editor zu öffnen.

Hinw.

Bei Effekten auf Zeitbasis klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip, wählen Sie Properties, und wählen Sie den gewünschten Effekt aus dem Menü.





2. Verwenden Sie die Schaltflächen unter Process, um die Ergebnisse für einen Frame, einen Bereich von Frames oder alle Frames zu verarbeiten, denen der jeweilige Effekt zugewiesen wurde.
 - Wenn Frames automatisch verarbeitet werden sollen, während Sie arbeiten, markieren Sie das Kontrollkästchen neben der Option „Frame“. Dadurch wird der Modus „Automatisches Processing“ (Auto-Process) aktiviert. Jedesmal, wenn Sie einen Eigenschaftswert ändern, wird der Frame automatisch verarbeitet und im Viewer aktualisiert.
 - Soll der Effekt für den aktuellen Frame manuell verarbeitet werden, heben Sie die Markierung des Kontrollkästchens auf, und klicken Sie auf Frame, nachdem Sie die Werte für den Effekt angepaßt haben.
 - Soll das Processing über die gesamte Dauer des Effekts hinweg erfolgen, klicken Sie auf All.

Daraufhin wird das Dialogfeld „Processing“ geöffnet, indem Sie die erforderlichen Optionen festlegen können, bevor SOFTIMAGE|DS das jeweilige Medium verarbeitet und in einem Cache zwischenspeichert.

Ausführliche Informationen zu den Processing-Optionen im Dialogfeld „Processing Options“ erhalten Sie, wenn Sie auf die Schaltfläche Help klicken.

Tip

Wenn Sie sich die Ergebnisse der Zuweisung von Effekten zu einer Reihe von Frames anzeigen lassen möchten, ohne die Effekte vorher verarbeiten und in einem Cache zwischenspeichern zu lassen, klicken Sie bei gedrückter STRG-Taste auf die Wiedergabe-Schaltfläche der Transportsteuerungen. SOFTIMAGE|DS berechnet dann Schritt für Schritt für jeden Frame die Ergebnisse der Effekte.

- Wenn Sie das Processing von Echtzeit-Effekten starten möchten, klicken Sie auf All, und aktivieren Sie die Option Process Real-time Effects, um das Processing zu erzwingen und auf der Festplatte einen Cache anzulegen, in dem die Echtzeit-Effekte zwischengespeichert werden.

Processing von Teilbereichen

Wenn Sie einen Effekt nur einem Teil eines Bildes zuweisen möchten, können Sie den Teilbereich (Subregion) des Frame festlegen, für den der Effekt gelten soll. Auf diese Weise lassen sich auch sehr gut Effekte an Teilen eines Bildes ausprobieren, bevor Sie endgültig für alle Frames verarbeitet werden.

So verarbeiten Sie den Effekt für einen Bereich des aktuellen Frame:

1. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Editor die Option Subregion.
2. Erstellen Sie durch diagonales Ziehen über das Bild im Viewer einen Auswahlrahmen.

3. Klicken Sie im Eigenschaften-Editor unter „Process“ auf Frame.

Der Effekt wird berechnet und im ausgewählten Bereich angezeigt.



Wenn Sie die Option „Subregion“ für Testzwecke verwenden, sollte sie nach dem Betrachten der Ergebnisse wieder deaktiviert werden. Geschieht dies nicht, wird der Effekt beim Processing aller Frames nur dem ausgewählten Teilbereich zugewiesen.

Anzeigen einer Vorschau der Ergebnisse des verarbeiteten Effekts

Nachdem Sie Ihren Effekt verarbeitet haben, können Sie sich in dessen Eigenschaften-Editor sofort die Ergebnisse anzeigen lassen.

So lassen Sie sich die Ergebnisse des verarbeiteten Effekts anzeigen:

1. Klicken Sie im Eigenschaften-Editor auf Preview.

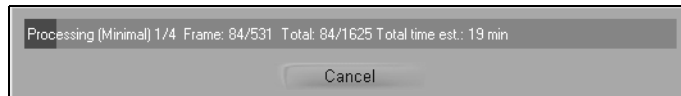
Der Anfang und das Ende des Effekts werden durch Loop-Markierungen gekennzeichnet. Aus diesen geht die Anzahl der Pre-Roll Frames und der Post-Roll Frames (entsprechend den Werten im Dialogfeld „User Preferences“) hervor.

2. Der durch die Markierungen ausgewählte Bereich wird fortlaufend wiedergegeben, bis Sie auf „Stop“ klicken.



Informationen in der Statusanzeige

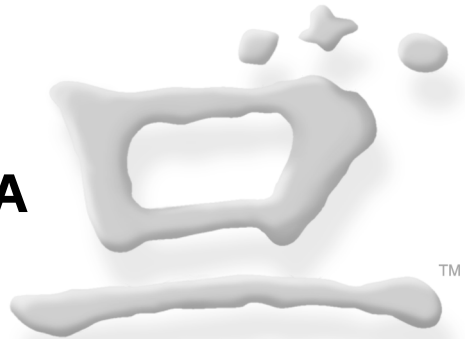
Wenn Ihr System mit dem Processing beginnt, wird am unteren Rand des Desktops eine Statusanzeige angezeigt, aus der der aktuelle Status des Processing hervorgeht. In dieser Statusanzeige wird die Anzahl der Durchläufe und der Frames sowie die Zeit angezeigt, die SOFTIMAGE|DS schätzungsweise für das Processing Ihrer Auswahl benötigt. Diese Durchläufe basieren auf der Anzahl der Container-Clips und der im ausgewählten Bereich erforderlichen Processing-Stufen.



In der folgenden Tabelle werden die Angaben auf der Statusanzeige (siehe oben) während des Processing zusammengefaßt:

Feld	Beschreibung
Processing (Minimal)	Gibt den ausgewählten Processing-Modus („Minimal“ oder „Complete“) an. Weitere Informationen zu den Processing-Modi finden Sie auf Seite 626 des <i>SOFTIMAGE DS-Benutzerhandbuchs</i> .
1/4	Zeigt an, wie viele Durchläufe für das Processing des ausgewählten Bereichs erforderlich sind, und wie viele bereits abgeschlossen wurden.
Frame: 84/531	Zeigt an, wie viele Frames im gegenwärtigen Durchlauf verarbeitet werden müssen und bei wie vielen das Processing bereits abgeschlossen ist.
Total: 84/1625	Zeigt an, wie viele Frames insgesamt verarbeitet werden müssen und bei wie vielen das Processing bereits abgeschlossen ist.
Total time estimate: 19 min.	Zeigt die Gesamtzeit (Minuten:Sekunden) für das Processing des ausgewählten Bereichs an.

Anhang **A**



TM

Externe Steuereinheiten



Inhalt dieses Anhangs

Neues in dieser Version	205
Die externe Steuereinheit	206
Anschließen einer externen Steuereinheit	206
Installieren einer externen Steuereinheit	206
Verknüpfungen zwischen SOFTIMAGE DS-Befehlen und den Steuerungen der externen Steuereinheit herstellen. . .	207

Neues in dieser Version

Folgendes Dialogfeld war in Version 1.0 von SOFTIMAGE|DS noch nicht enthalten:

Funktion/ Merkmal	Beschreibung
Dialogfeld „External Controller Setup“ (Konfigurationsan- sicht für die externe Steuerungseinheit	Hiermit läßt sich festlegen, mit welchen Steuerungen des angeschlossenen Hardware-Geräts welche Befehle in SOFTIMAGE DS ausgeführt werden können. Siehe dazu Seite 239.



Die externe Steuereinheit

Bei einer externen Steuereinheit handelt es sich um ein Hardware-Gerät, das an Ihre SOFTIMAGE|DS-Arbeitsstation angeschlossen ist und mit dem Sie Befehle in der Software über die Steuerelemente des Geräts ausführen können. Mit Hilfe der Drehknöpfe, Fader und Schalter der externen Steuereinheit können fast alle Befehle in SOFTIMAGE|DS ausgeführt werden.

Das Verknüpfen von Hardware-Steuerungen mit Software-Befehlen erfolgt über ein Konfigurationsfenster in SOFTIMAGE|DS. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt *Verknüpfungen zwischen SOFTIMAGE|DS- Befehlen und den Steuerungen der externen Steuereinheit herstellen* auf Seite 239.

Anschließen einer externen Steuereinheit

Die Verbindung zwischen externer Steuereinheit und Arbeitsstation wird über zwei MIDI-Kabel und einen Breakout-Anschluß bzw. ein Breakout-Kabel hergestellt. Welcher Anschluß dabei verwendet wird, hängt von der Art der installierten Audio-Hardware ab. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Dokumentation zur externen Steuereinheit.



Das Breakout-Kabel wird nicht mitgeliefert und muß getrennt erworben werden. Setzen Sie sich dazu mit Ihrem SOFTIMAGE|DS-Händler in Verbindung.

Installieren einer externen Steuereinheit

Nachdem die externe Steuereinheit ordnungsgemäß an Ihre Arbeitsstation angeschlossen wurde, müssen Sie das SOFTIMAGE|DS-Installationsprogramm ausführen und die externe Steuereinheit hinzufügen. Wenn Sie ein vorkonfiguriertes System erworben haben, das bereits eine externe Steuereinheit enthält, können Sie sofort mit dem Konfigurieren des Systems beginnen. Weitere Informationen finden Sie unter *Verknüpfungen zwischen SOFTIMAGE|DS- Befehlen und den Steuerungen der externen Steuereinheit herstellen* auf Seite 239.

So installieren Sie die externe Steuereinheit:

1. Klicken Sie auf dem Windows NT-Desktop auf Start. Wählen Sie Programs > SOFTIMAGE|DS > Setup.
2. Klicken Sie im Feld „Setup“ auf Add/Remove.
3. Markieren Sie die gewünschte externe Steuereinheit, und lassen Sie die anderen Optionen unverändert.
4. Klicken Sie auf Continue, und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sobald die Installation abgeschlossen wurde, können Sie die externe Steuereinheit in SOFTIMAGE|DS konfigurieren.

So deinstallieren Sie die externe Steuereinheit:

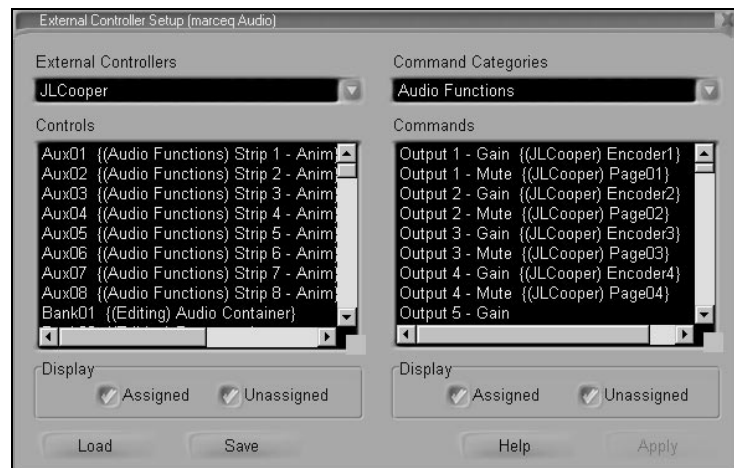
1. Klicken Sie auf Start, und wählen Sie Programs > SOFTIMAGE|DS > Setup.
2. Klicken Sie im Feld „Setup“ auf Add/Remove.
3. Heben Sie die Markierung der aktuellen externen Steuereinheit auf, und lassen Sie die anderen Optionen unverändert.
4. Klicken Sie auf Continue, und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Verknüpfungen zwischen SOFTIMAGE|DS-Befehlen und den Steuerungen der externen Steuereinheit herstellen

Sie können die Steuerungen der externen Steuereinheit mit jedem der vielen in SOFTIMAGE|DS verfügbaren Befehle verknüpfen. Sie können z. B. den Fader einer Steuereinheit verwenden, um den Fader in einem Audiokanal zu verstellen, oder umgekehrt, den Wiedergabecursor verwenden, um das Jog-Rad zu drehen. Die einzige Einschränkung besteht darin, daß die einzelnen Steuerungsarten, wie Fader, Drehknöpfe oder Schalter, nur mit den jeweils passenden SOFTIMAGE|DS-Befehlen verknüpft werden dürfen. Es ist beispielsweise nicht möglich, einen Fader der externen Steuereinheit mit einer SOFTIMAGE|DS-Schaltfläche zu verknüpfen.

So öffnen Sie die Konfigurationsansicht für die externe Steuereinheit:

- Wählen Sie im Menü „View“ den Befehl Views > External Controller Setup.



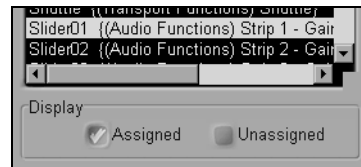
Die Konfigurationsansicht für die externe Steuereinheit (Dialogfeld „External Controller Setup“) enthält die folgenden Steuerelemente:



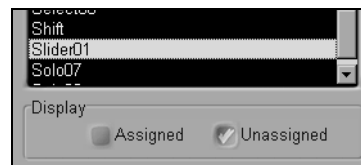
Steuerelement	Beschreibung
External Controllers	Wählen Sie hier die an Ihr System angeschlossene Steuereinheit aus. Es können gleichzeitig mehrere Steuereinheiten angeschlossen werden.
Controls	Zeigt alle Steuerungen der ausgewählten Steuereinheit an. Wenn eine Steuerung mit einem SOFTIMAGE DS-Befehl verknüpft ist, wird neben der Steuerung der entsprechende Befehlsname angezeigt.
Command Categories	Wählen Sie hier die gewünschte SOFTIMAGE DS-Befehlskategorie aus. In der Liste der Befehle („Commands“) werden daraufhin die Befehle angezeigt, die zu der jeweiligen Kategorie gehören. Sie können sich auch alle Befehle auf einmal anzeigen lassen.
Commands	Zeigt alle SOFTIMAGE DS-Befehle in der ausgewählten Befehlskategorie an. Wenn ein Befehl mit einer Steuerung der externen Steuereinheit verknüpft ist, wird neben dem Befehl der entsprechende Steuerungsname angezeigt.
Display	
Assigned	Wenn diese Option aktiviert ist, werden in den Listenfeldern „Controls“ bzw. „Commands“ nur die Steuerungen bzw. Befehle angezeigt, die gegenwärtig verknüpft sind.
Unassigned	Wenn diese Option aktiviert ist, werden in den Listenfeldern „Controls“ bzw. „Commands“ nur die Steuerungen bzw. Befehle angezeigt, die gegenwärtig nicht verknüpft sind.
Load	Mit dieser Schaltfläche wird das Dialogfeld „Load Preset“ geöffnet, mit dem Sie vordefinierte Befehlsverknüpfungen laden können.
Save	Mit dieser Schaltfläche wird das Dialogfeld „Save Preset“ geöffnet, mit dem Sie Befehlsverknüpfungen als vordefinierte Verknüpfungen speichern können.
Apply	Lässt die aktuelle Verknüpfung wirksam werden. Diese Schaltfläche ist nur dann verfügbar, wenn Sie die Befehlsverknüpfung ändern.

So lassen Sie sich den Status der Steuerungen und Befehle anzeigen:

1. Legen Sie im Dialogfeld „External Controller Setup“ mit Hilfe der Optionen unter Display fest, welche Steuerungen bzw. Befehle angezeigt werden sollen. Lassen Sie sich beim Neuverknüpfen von Befehlen oder Steuerungen die verknüpften Steuerungen bzw. Befehle anzeigen. Wenn beide Optionen aktiviert sind, werden alle Steuerungen bzw. Befehle angezeigt.



„Slider01“ ist in „Strip 1“ mit „Gain“ verknüpft („Assigned“) (Befehlskategorie „Audio Functions“)



„Slider01“ ist nicht verknüpft („Unassigned“)

So verknüpfen Sie eine Steuerung mit einem Befehl:

1. Aktivieren Sie im Dialogfeld „External Controller Setup“ sowohl für die Steuerungen als auch für die Befehle die Option Unassigned (unter „Display“).

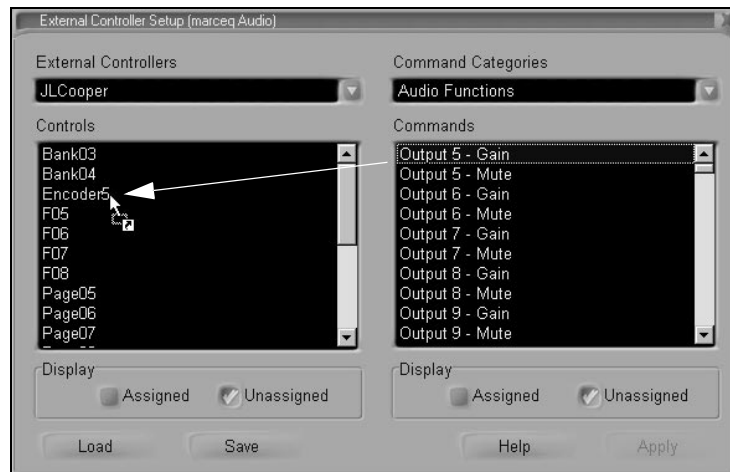


Sowohl die zu verknüpfenden Steuerungen als auch die zu verknüpfenden Befehle dürfen noch nicht anderweitig verknüpft sein.

2. Wählen Sie aus der Liste der Befehle („Commands“) einen Befehl aus.



3. Ziehen Sie den Befehl auf eine Steuerung in der Liste der Steuerungen („Controls“).



Der Audio-Befehl „Gain“ für „Output5“ ist mit „Encoder5“ der externen Steuereinheit verknüpft.

4. Ziehen Sie alle gewünschten Befehle aus der Befehlsliste auf die entsprechenden Steuerungen in der Liste der Steuerungen.
5. Wenn Sie alle Verknüpfungen hergestellt haben, klicken Sie auf Apply.

So heben Sie die Verknüpfung einer Steuerung oder eines Befehls auf:

1. Klicken Sie in der Liste der Steuerungen („Controls“) bzw. der Liste der Befehle („Commands“) im Dialogfeld „External Controller Setup“ auf eine verknüpfte Steuerung bzw. einen verknüpften Befehl.

Der Name der Steuerung bzw. des Befehls wird daraufhin markiert.

2. Drücken Sie die Taste ENTF auf Ihrer Tastatur.

Die Verknüpfung der markierten Steuerung bzw. des markierten Befehls ist jetzt aufgehoben. Wenn unter „Display“ lediglich die Option Assigned aktiviert wurde, verschwindet die Steuerung bzw. der Befehl aus der Liste und wird nur noch dann angezeigt, wenn die Option Unassigned aktiviert ist.

Tip

Wenn Sie eine Verknüpfungsoperation rückgängig machen möchten, wählen Sie den Befehl Undo aus dem Menü „Bearbeiten“.

3. Wenn die Verknüpfungen Ihren Vorstellungen entsprechen, klicken Sie auf Apply.

Sie können nun die Steuerungen der externen Steuereinheit verwenden, um Befehle in SOFTIMAGE|DS auszuführen.

Erstellen von vordefinierten Befehlsverknüpfungssätzen

Sie können die Befehlsverknüpfungen der externen Steuerungseinheit Ihren persönlichen Anforderungen und Vorstellungen entsprechend anpassen und sie in einem vordefinierten Befehlsverknüpfungssatz speichern.

So erstellen Sie einen vordefinierten Befehlsverknüpfungssatz:

1. Klicken Sie im Dialogfeld „External Controller Setup“ auf Save.
Daraufhin wird das Dialogfeld „Save I/O Mapping Preset“ geöffnet.
2. Legen Sie fest, in welchem Ordner der Befehlsverknüpfungssatz gespeichert werden soll, und geben Sie im Textfeld File Name einen Namen für den Befehlsverknüpfungssatz ein. (Im Feld „File Description“ können Sie darüber hinaus auch eine Anmerkung zum Befehlsverknüpfungssatz eingeben).
3. Klicken Sie auf OK.



Bei jedem Starten von SOFTIMAGE|DS wird der jeweils zuletzt zugewiesene Befehlsverknüpfungssatz wiederhergestellt. Wenn sich ein anderer Benutzer bei Ihrem System anmeldet, wird der von diesem Benutzer zuletzt verwendete Befehlsverknüpfungssatz geladen.

Laden eines Befehlsverknüpfungssatzes

Sie können entweder den standardmäßigen Befehlsverknüpfungssatz oder aber einen von Ihnen vordefinierten Befehlsverknüpfungssatz laden.

So laden Sie einen Befehlsverknüpfungssatz:

1. Klicken Sie im Dialogfeld „External Controller Setup“ auf Load.
Daraufhin wird das Dialogfeld „Load I/O Mapping Preset“ geöffnet.
2. Wählen Sie aus dem Dialogfeld „Load I/O Mapping Preset“ einen der vordefinierten Befehlsverknüpfungssätze aus.
3. Klicken Sie auf OK.



Index

Symbole

“Time Code“-Effekt 178

Zahlen

16x9-Format 56

3D Warp, SOFTIMAGE|3D 207–216

- 3D-Warp-Effekte erstellen 207
- Gitter-Vorlage (Template-grid.1-0.dsc) 207, 212
- Licht-Vorlage (Template-lights.2-0.dsc) 210, 214
- mit Datenbank verknüpfen 211
- Model Notes bearbeiten 215
- Source Generator 208
- Tutorial-Vorlage (Tutorial-grid.2-0.dsc) 210
- Übergang 208

3D-Warp-Effekt

- General (Eigenschaftenseite) 201
- 3D-Warp-Effekte 197–206
- 3D-Szene laden 206
- Clip- oder Spureffekt 199
- Generic (Eigenschaftenseite) 201
- Source (Eigenschaftenseite) 202
- Source Generator 200
- Timing (Eigenschaftenseite) 201
- Übergang 198

A

Abtastfrequenz, Standard 29, 168

Abtastfrequenzumwandlung 169

- Audio-Container-Clips 171
- automatisch 170
- Clips 169
- manuell 171
- Sequenzen 169

Achse, sperren 98

ALE-Importansicht 77

- ALE-Dateien importieren 78
- globale Eigenschaften 78
- Master-Clips loggen 79
- Werkzeuge 77

Animation

- anzeigen 28, 168
- Brush-Parameter 26, 147
- mit Tracker erneut zuweisen 97

Ansichten

- ALE-Importansicht 77
- Graphics Object View (GOV) 151–155

Anzeigen der Objekte auf aktuellem Frame 153

Anzeigen von

- Bildkomponenten 129

Arbeitsablauf, Processing 226

Archivieren von Projekten 48, 49

Artefakte, Bild skalieren 23, 85

Audio

- Abtastfrequenz umwandeln 169
- Abtastfrequenzen 29, 168
- Aufnahmequalität bei digitalen Audiosignalen 19, 60
- Ausgaberrouting 172–174
- Eingangskanäle zuweisen 172
- Hardware-beschleunigte Effekte 28, 167
- Solo (Schaltfläche), Status 29, 168
- Standard-Abtastfrequenz 29, 168
- Testtöne 29, 168
- Time Warp 28, 167

Audioeffekte

- Eigenschaften-Editoren 29, 168
- Hardware-Beschleunigung 28, 167
- Performance 29, 168
- Typ 29
- Type 168

Auflösung

- Cutouts 156
- Kategorie für das Sortieren von Medien 43

Aufnahmen von QuickTime-

- Dateien 66

Ausgaberrouting 172–174

Ausgeben

- Echtzeit-Effekte 184

QuickTime-Dateien 67

Avid Log Exchange (ALE)-Importansicht 77

- ALE-Dateien importieren 78

- globale Eigenschaften 78

- Master-Clips loggen 79

- Werkzeuge 77

B

Band, von Band stammende Medien sortieren 43

Befehlsverknüpfung

- erstellen 243
- externe Steuereinheit 243
- laden 243

Benutzen, Tastaturkürzel 37

Bewegungspfad

- erstellen 143
- Tastaturkürzel 36

Bildebene, DVEs verschieben 98

Bilder, in eine Grafiksitzung importieren 161

Blue-Green Keyer, Effekt 184

Blue-Green Keyer-Effekt 99–108

- Alpha- bzw. RGB-Kanäle anzeigen 129
- Crop (Eigenschaftenseite) 101
- Key (Eigenschaftenseite) 100
- Map (Eigenschaftenseite) 100
- Matte (Eigenschaftenseite) 100
- Options (Eigenschaftenseite) 101
- Spill (Eigenschaftenseite) 100

Breitwandformat, 16x9 56

Browser, mehrere Clips gleichzeitig auswählen 89

C

CD, von CD stammende Medien sortieren 43

Clips

- erstellen 92, 221
- erzeugen 92
- Hintergründe, erzeugen 221
- im Browser auswählen 89
- suchen 45, 55

Clone-Effekt, im Vergleich zum



- “Cutout“-Effekt 160
- Color Correction, Effekt 185–189
 - Balance (Eigenschaftenseite) 185
 - Basic (Eigenschaftenseite) 185
 - Curve (Eigenschaftenseite) 186
 - Masking (Eigenschaftenseite) 186
 - Ranges (Eigenschaftenseite) 186
- Color Space Adjustment, Effekt 190
 - General (Eigenschaftenseite) 190
- Composite-Erstellung
 - ausgewählte Layer anzeigen 97
 - Bewegungspfad erstellen 143
 - Vormultiplikationsstatus 130–138
- Conforming, Bearbeitungsschritte minimieren 74
- Corner Pinning 97
- Countdown-Slate, hinzufügen 26, 147
- Cutout, Effekt 156–160
 - im Vergleich zum “Clone“-Effekt 160
- Cutouts 156–160
 - auflösungsunabhängig 156
 - Cutout und Clone im Vergleich 160
 - erstellen 156
 - Form-Cutouts 156
 - im Stapel verwenden 159
 - niedrige Auflösung 156
- D**
- Difference Keyer-Effekt 111–115
 - General (Eigenschaftenseite) 111
 - Reference (Eigenschaftenseite) 111
- Digitale Audiosignale, Aufnahmequalität 19, 60
- DVE-Effekt
 - Border (Eigenschaftenseite) 117
 - Color (Eigenschaftenseite) 117
 - Crop (Eigenschaftenseite) 116
 - DVE (Eigenschaftenseite) 116
 - Options (Eigenschaftenseite) 116
 - Source (Eigenschaftenseite) 117
- DVEs
 - Achse sperren 98
 - auf einer Bildebene verschieben 98
 - auf Layern zuweisen 116–123
 - auswählen 123
 - automatische Keyframes 98
 - Corner Pinning, Eigenschaftenseite “DVE” 140
 - einzelne Layer 117
 - global 117
 - im Wireframe-Modus anzeigen 122
 - Mittelpunkt verschieben 24, 95
 - Tastaturkürzel 37
 - Vorschau im Wireframe-Modus anzeigen 122
- DVE-Symbolleiste, Schaltfläche “DVE Tool Properties” 24, 95
- E**
- Echtzeit
 - Ausgabe auf Band 184
 - Effekte 16, 30, 177, 179
 - grafische Objekte 149
 - Performance 16
 - Processing 32, 225, 226, 229, 232
 - Processing-Effekte 227
 - Wiedergabe 227
- Edit Decision Lists *siehe* EDLs
- EDLs
 - Eigenschaften festlegen 73
 - importieren, Format 21, 72
 - Kategorie für das Sortieren von Medien 20
 - Logs erstellen 20, 71
 - löschen 20, 71
 - sortieren 71
 - Überprüfung auf Fehler 21, 72
 - umbenennen 20, 71
- Effekte
 - 3D Warp 197–206
 - Ausgabe, in Echtzeit 184
 - Blue-Green Keyer 99–108, 184
 - Color Correction 185–189
 - Color Space Adjustment 190
 - Cutout 156–160
 - Difference Keyer 111–115
 - DVEs 116–123
 - Echtzeit 30, 177, 179
 - ersetzen 219
 - Filmfx 31, 178
 - impressionistische 30, 178
 - in SOFTIMAGE|3D erstellen 207
 - Länge anpassen 30, 177, 220
 - Matte Enhancer 109
 - Optical Glow 30, 177, 192
 - Processing 227–234
 - Slate 26, 147
 - Slate (Clock) 26, 147
 - Spill Correction 110
 - Testmuster 92
 - Time Code 31, 178
 - übereinandergelegt 229
 - übereinandergelegte Echtzeit-Effekte 181
 - übereinandergelegte, Reihenfolge ändern 218
- Effekte-Panel, zusammengeführt 22, 84
- Eigenschaften-Editoren
 - Audioeffekte 29, 168
 - Processing 231
- Eigenschaftenseiten
 - Balance 185
 - Basic 185
 - Black Diffusion, “Optical Glow“-Effekt 193
 - Border 117
 - Color, DVE-Effekt 117
 - Crop, “Blue-Green Keyer“-Effekt 101
 - Crop, DVE-Effekt 116
 - Curve 186
 - DVE 116
 - General, “Color Space Adjustment“-Effekt 190
 - General, “Difference Keyer“-Effekt 111
 - General, “Optical Glow“-

- Effekt 192
- General, 3D-Warp-Effekt 201
- Generic 201
- Key 100
- Map 100
- Masking 186
- Masking, “Optical Glow”-Effekt 193
- Matte 100
- Media 22, 83
- Options, “Blue-Green Keyer”-Effekt 101
- Options, “Optical Glow”-Effekt 193
- Options, DVE-Effekt 116
- Ranges 186
- Reference 111
- Source, 3D-Warp-Effekte 202
- Source, DVE-Effekt 117
- Spill, “Blue-Green Keyer”-Effekt 100
- Timing 201
- White Diffusion, “Optical Glow”-Effekt 193
- Eingangskanäle, zuweisen 172
- Erzeugen
 - Clips 221
 - Hintergründe 221
- Externe Steuereinheit 238
 - anschließen 238
 - Befehlsverknüpfung 243
 - deinstallieren 238
 - installieren 238
 - Steuerungen verknüpfen 239
- F**
 - Farbkorrektur 184, 185–189
 - Farbraum 190
 - Filmfx, Effekt 31, 178
 - Format, Kategorie für das Sortieren von Medien 43
 - Frames
 - bezeichnen 23, 84
 - Entsprechung suchen *siehe* Match
 - Frame
 - Füllung, Strichfüllung
 - invertieren 26, 147
 - Funktionen und Merkmale, neu und geändert 18–37
 - Funktionskurven, Key-Punkte 25, 96
- G**
 - Gelbe Markierung, Markierungsband 180
 - Globaler DVE, Tastaturkürzel 34
 - GOV *siehe* Graphics Object View (GOV)
 - Grafikeigenschaftenbaum, Beschriftungen 27, 148
 - Grafik-Panel-Schaltflächen, neue Bezeichnungen 27, 148
 - Grafiksitzung 151
 - Bilder importieren 161
 - Grafiktablett 13
 - Grafische Objekte
 - alle löschen 26, 147
 - Balken 151
 - Bilder importieren 161
 - Brush-Parameter animieren 26, 147
 - Countdown-Slate 26, 147
 - Cutouts erstellen 156–160
 - Echtzeit 149
 - Strichfüllung invertieren 26, 147
 - Tastaturkürzel 37
 - Graphics Object View (GOV) ??–155
 - Grafikbalken 151
 - grafische Objekte anzeigen 153
 - Objekte auf aktuellem Frame anzeigen 153
 - Objekte auswählen 154
 - Objekte bearbeiten 154–155
 - Objekte löschen 155
 - Objekte trimmen 154
 - Objekte umbenennen 155
 - Objekte verschieben 155
 - öffnen 151
 - Panning 153
 - Zeitmaßstab ändern 153
 - zoomen 153
 - Zoomen/Panning rückgängig machen 153
- Graphics Object View (GOV), Ansicht 151–??
- Gruppieren von Medien 43
- H**
 - Hardware-beschleunigte Effekte, Audio 28, 167
 - Hintergrund, Clips erzeugen 221
 - HLS Keyer, Tastaturkürzel 34
 - Hold-Modus, Werkzeug “Timewarp” 23, 84
- I**
 - Importieren
 - Photoshop-Dateien 19, 59
 - Importieren von ALE-Dateien 78
 - Impressionistische Effekte 30, 178
 - Invertieren der Strichfüllung 147
- K**
 - Kategorie für das Sortieren von Medien
 - EDLs 20
 - Keying
 - beste Ergebnisse erzielen 97
 - Tastaturkürzel 34
 - Key-Punkte, Funktionskurven 25, 96
 - Komprimierung, Kategorie für das Sortieren von Medien 43
 - Konventionen 11
 - Kurzbefehle *siehe* Tastaturkürzel
- L**
 - Layer, ausgewählte Layer anzeigen 97
 - Loggen von Master-Clips 79
 - Logs, aus OMF erstellen 20, 71
 - Löschen
 - Projekte 49, 54
 - Speicherbereich 63
 - Löschen von EDLs 20, 71

**M**

Markierungen
Transportsteuerungen 91

Markierungsband
gelbe Markierung 180
Processing erforderlich 227
rote Markierung 227

Master-Clips
aus ALE-Logdateien erstellen 77
erstellen 89
loggen 79

Match Frame
Master-Clip 86
Subclip 86, 87

Maus
Anpassen 13
Konventionen 12

Media Manager 42–47

Media, Eigenschaftenseite 22, 83

Medien
archivieren 48, 49
auf eine andere Arbeitsstation verschieben 51
gruppieren 43
löschen 47, 49, 54
sortieren 43
Speicherbereiche konfigurieren 61
suchen 45
verifizieren 45
verschieben 46
wiederherstellen 49, 52

Mittelpunkt, DVEs verschieben 24, 95

Mixer, Eingangskanäle zuweisen 172

Motion Tracking
Animation erneut zuweisen 97
beste Ergebnisse erzielen 97

Multistream-Arbeitsstation 16, 179

O

OMF 76
Kompositionen importieren 76
OMF-zu-Timeline-Operation 76

Optical Glow, Effekt 30, 177, 192

Black Diffusion
(Eigenschaftenseite) 193

General (Eigenschaftenseite) 192

Masking (Eigenschaftenseite) 193

Options (Eigenschaftenseite) 193

White Diffusion
(Eigenschaftenseite) 193

P

P (Playback),
Wiedergabepositionssteuerung in
der Statusleiste 21, 83

Papierkörnung, zuweisen 163

Performance 16, 17
Echtzeit 180
Echtzeitausgabe 184

Photoshop
Dateien, importieren 19, 59

Pinning, Corner 97

Plugin, TimeZone 28, 167

Processing 225
Anzeige auf dem
Markierungsband 227
Arbeitsablauf 226
Echtzeit 16, 32, 225, 226, 227,
229, 232
Effekte 227–234
Frames, Eigenschaften-
Editor 231
Optionen 32, 225
Performance 16, 17
Status 32, 225, 234
Teilbereich 232
Timeline 229

Processing-Anzeige 229

Project Manager 48–54

Projekte
archivieren 48, 49
auf eine andere Arbeitsstation verschieben 51
Kategorie für das Sortieren von
Medien 43
löschen 49, 54
wiederherstellen 49, 52

Q

Qualität, Kategorie für das Sortieren
von Medien 43

Quellmedium
Kategorie für das Sortieren von
Medien 43

QuickTime
aufnehmen 66
exportieren 67

R

Ripplen
auf Spur aktiviert 22, 84
inaktive Clips 22, 84

Rote Markierung,
Markierungsband 182

S

scrubben 17

Sequenzen, Bezeichnung des ersten
Frame 23, 84

Sitzung, Grafiksitzung 151

Slate (Clock), Effekt 26, 147

Slate, Effekt 26, 147

Snapshots, anfertigen 89

SOFTIMAGE|3D, 3D Warp 207–
216
3D-Warp-Effekte in
SOFTIMAGE|3D erstellen 207
Gitter-Vorlage (Template-grid.1-
0.dsc) 207, 212
Licht-Vorlage (Template-lights.2-
0.dsc) 210, 214
mit Datenbank verknüpfen 211
Model Notes bearbeiten 215
Source Generator 208
Tutorial-Vorlage (Tutorial-grid.2-
0.dsc) 210
Übergang 208

Solo (Schaltfläche), Status,
Audio 29, 168

Sortieren
EDLs 71
Medien 43
Speicherbereich
ändern 63

hinzufügen 62
 konfigurieren 61, 62
 löschen 63
 Speichergerät, Kategorie für das
 Sortieren von Medien 43
 Sperren von Achsen, DVEs 98
 Spill Correction-Effekt 110
 Statusanzeige 32, 225, 234
 Statusleiste,
 Wiedergabepositionssteuerung 21, 83
 Stift
 Anpassen 13
 Konventionen 12
 Storage Utility 61–64
 Striche, Füllung invertieren 26, 147
 Strichfüllung invertieren 26
 Suchen
 Clips im Browser 55
 Clips, Sequenzen, Medien 45
 Suchen von Clips, im Browser 55
 Symbole 11
T
 Tastaturkonventionen 12
 Tastaturkürzel 33
 Betiteln 37
 Bewegungspfad 36
 DVE 37
 globaler DVE 34
 Grafische Objekte 37
 HLS Keyer 34
 Zeichnen 37
 Testmustereffekt 92
 Testtöne
 Audio 29, 168
 Time Warp, Audio 28, 167
 Timecode-Effekt (Time Code) 31
 Timeline
 Processing 229
 Trimmen 90
 Timewarp, “Hold”-Modus 23, 84
 TimeZone-Plugin 28, 167
 Tracker, Bild auf Polygon
 beschneiden 124

Transportsteuerungen,
 Markierungen 91
 Trimmen, Timeline auf
 Medium 23, 85, 90
U
 Übereinandergelegte Effekte 229
 übereinandergelegt 181
 verarbeiten 231
 übereinandergelegte Effekte
 Reihenfolge ändern 218
 Umwandeln der Abtastfrequenz
 siehe Abtastfrequenzumwandlung
V
 Verwaltung von Medien 42–47
 Viewer, Artefakte beim
 Skalieren 23, 85
 Vormultiplikation
 “Pre-Multiplication”-Effekt 139
 automatische
 Statusänderung 133
 beim Importieren angeben 130
 Beispiele 135
 Composite-Erstellung 132
 Composites aus nicht
 vormultiplizierten Bildern
 erstellen 138
 Composites aus
 vormultiplizierten Bildern
 erstellen 137
 Gleichungen 132
 manuelle Statusänderung 134
 RGB-Bilder als externe Matte
 verwenden 136
 RGB-Bilder als externe Matte
 zuweisen 136
 Status feststellen 131
 vormultiplizierte Bilder,
 Composites erstellen 137
 vormultiplizierte und nicht
 vormultiplizierte Bilder
 kombinieren 135
 Vorschau 17
 verarbeitete Effekte 233

W
 Warp, 3D *siehe* 3D-Warp-Effekte
 Wiedergabe
 Echtzeit 227
 scrubben 17
 Wiedergabepositionssteuerung 21, 83
 Wiederherstellen von Projekten 49, 52
 Wipe, Effekt 183
Z
 Zeichnen, Tastaturkürzel 37
 Zeitmaßstab, in der GOV
 ändern 153
 Zuordnen *siehe* Befehlsverknüpfung
 Zusammengeführte Panels, Editing
 Panel und Effekte-Panel 22, 84

